ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

KULT

DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN



BOK 2.

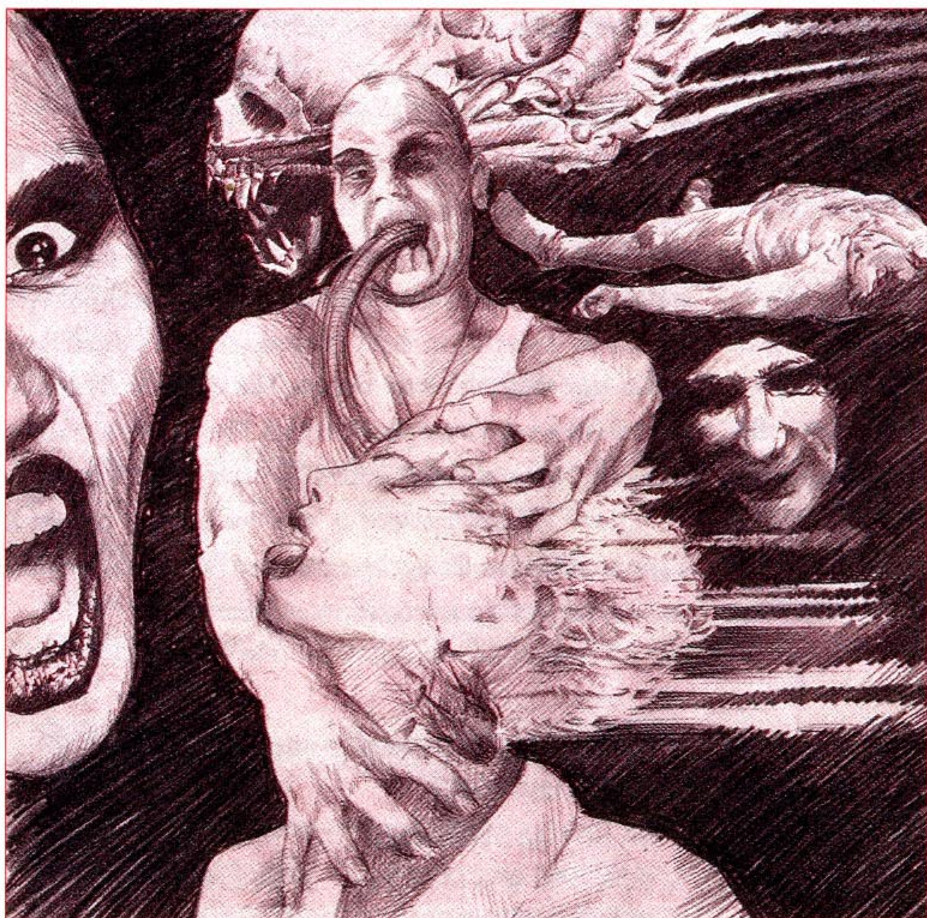
VANSINNET

V A N S I N N E T

SCAN & PDF:
Jonas

I sin osäkerhet över om han var vaken eller medvetslös, i rörelse eller stilla, insåg han att han var oförmögen att avgöra vad som överhuvudtaget var verkligt. Ty vad som på sätt och vis kändes mest påtagligt — mer påtagligt än hans egna rörelser — var en nästan fysiskt närvarande känsla av en illvillig, allsmäktig kraft, omöjlig att förneka. Hans obevekliga rädsla för detta osynliga väsen förstärktes av den djupt förtvivlade tanken på att tvingas fortsätta så här ensam — tills döden hann upp honom. Och tänk om den oönskade befriaren — döden — aldrig kom? Tänk om han var dömd att färdas genom detta helvete för evigt, utan möjlighet till flykt?

—BUNNY HAMPTON—MACK



DÖDA KROPPAR LÅG ÖVER HELA RUMMET, BLEKA OCH FÖRVRIDNA KROPPAR MED CIRKELRUNDA SÅR PÅ HALSEN. DEN SKARPA AMMONIAKSTANKEN HÄNGDE TUNG I LUFTEN. VI GICK LÅNGSAMT GENOM DET DUNKLA RUMMET. STANKEN BLEV FRÄNARE. NÅGOT RÖRDE SIG I SKUGGORNA VID FÖNSTRET. EN BEKANT GESTALT KLEV FRAM.

'OBERAN!' FLÄMTADE NATASCHA OCH TOG ETT STEG BAKÅT. MEN DET VAR FÖR SENT. DEN BLONDA JÄTTEN STRÄCKTE UT EN ARM, GREP HENNES HÅR OCH DROG HENNE TILL SIG. HAN ÖPPNADE MUNNEN SOM FÖR ATT ROPA NÅGOT, MEN ISTÄLLET VÄXTE NÅGOT FRAM UR HANS SVALG, ETT SMALT RÖR, ETT HALVT GENOMSKINLIGT SUGORGAN SOM STRÄCKTE SIG UT OCH GENOMBORRADE NATASCHAS HALS. HON RYCKTE TILL OCH TYCKTES BLI FÖRLAMAD. RÖRET BÅGNADE NÄR DET FYLLDES AV HENNES BLOD. OBERANS ÖGONVITOR FÄRGADES RÖDA,

MÖTE MED SKRÄCKEN

HANS BLEKA ANSIKTE FICK FÄRG NÄR HAN TÖMDE HENNE PÅ LIV.

MITT HUVUD TÖMDES PÅ TANKAR. JAG GLÖMDE DE ANDRA, KÄNDE HUR BENEN BÖRJADE SPRINGA, SÅG KORRIDOREN NÄRMA SIG, RUSADE NEDFÖR TRAPPAN, HÖJDE INSTINKTIVT ARMARNA FÖR ANSIKTET NÄR JAG STÖRTADE IGENOM GLASDÖRREN UT PÅ GATAN, FORTSATTE UT MOT BOULEVARDEN. JAG VAR HALVVÄGS TILL OPERAN NÄR PANIKEN MILDRADES SÅ JAG KUNDE STANNA UPP. MEN SKRÄCKEN BULTADE FORTFARANDE I BRÖSTET. TABLETTER, SPRIT, VAD SOM HELST SOM KUNDE LINDRA PANIKEN. DE ANDRA FICK KLARA SIG BÄST DE KUNDE. JAG VACKLADE BORT MOT EN NATTÖPPEN BAR."

MÖTET MED SKRÄCKEN är mötet med det okända, allt vårt medvetande och nervsystem inte kan hantera. Det kan vara en naturlig, men plötslig eller våldsam, händelse som en strid eller bilolycka. Eller det kan vara mötet med det övernaturliga; händelser och väsen som det mänskliga medvetandet saknar beredskap för. Chock är inte bara skräck inför det oväntade, utan lika ofta en fysisk reaktion på smärta och alltför omskakande sinnesintryck.

Den första reaktionen på skräckupplevelsen är chock; gråt, skrik, svimningsanfall, panik eller apati. Har du en negativ mental balans gör chocken att dina nackdelar tar kontroll över dig. Du kan inte handla rationellt. Faran med skräckupplevelser är inte mötet med det okända, det är bara en katalysator. Det farliga är mörkret inom dig som chocken tvingar upp till ytan.

Med en stark positiv mental balans kan du kontrollera chocken och häva den med viljestyrkan.

Skräckupplevelsen

Egovärdet avgör hur bra du klarar en skräckupplevelse. Du slår ett egoslag för att se hur du klarar chocken. Lyckas slaget går du igenom upplevelsen utan svårare chock. Du rycker till och blir rädd, men förlorar inte kontrollen över dig själv. Egoslaget modifieras av vad som skrämmer dig. Fasansfulla upplevelser som berör dig personligen försvårar egoslaget. Mindre skrämmande händelser som du är van vid och inte upplever personligen gör det lättare.

Det går inte att räkna upp alla tänkbara situationer som kan chocka rollpersonerna. Spelledarens sunda förnuft får avgöra när ett egoslag krävs. För många rutinmässiga slag kan trubba av skräckstämningen. Det är ofta bättre att sprida ut upplevelserna så att de verkligen skrämmer. Om äventyret innehåller mycket strid räcker det att slå skräckslag i extrema situationer, där många dör och blodet flyter. I allmänhet gäller att spelledaren endast kräver egoslag när dessa inte förstör handlingen. Om spelledaren inte vill att en spännande konfrontation med demoner ska sluta med att rollpersonerna skrikande springer från platsen ska hon definitivt inte tvinga spelarna att slå egoslag.

Här är exempel på några upplevelser som i normala fall kräver egoslag för chock. Under upplevelsen anges några modifikationer till egoslaget. Modifikationen läggs till eller dras ifrån det resultat du slår. En positiv modifikator (+) gör det svårare, du får ett högre resultat och svårare att hamna på eller under ditt egovärde. En negativ modifikator (–) gör det enklare. Du får ett lägre resultat som kan bli lägre än ditt egovärde.

Det finns några allmänna modifikationer som gäller alla skräckupplevelser. De anpassas efter situationen och rollpersonerna. Har upplevelsen anknytning till en nackdel, till exempel en ormfobiker som ramlar ned i en ormgrop, läggs nackdelens poäng till egoslaget. Tvingas du bryta mot en fördel, till exempel döda trots att du är pacifist, läggs fördelens poäng till slaget. Hur van du är vid situationen och om den är väntad påverkar också. Varelser från andra sidan illusionerna är ofta så skrämmande så att det är en skräckupplevelse att se dem. Vid beskrivningen av varje varelse anges om det är någon modifikation för egoslaget när man får se dem. En sådan situation kan förstås också modifieras av andra saker.

MODIFIKATIONER:

Anknytning till nackdel	+nackdelens poäng
BRYTER MOT FÖRDEL, DU TVINGAS GÖRA NÅGOT DU ALDRIG SKULLE GÖRA	+FÖRDELENS POÄNG
OVÄNTAD HÄNDELSE	+5
RP VAN VID SITUATIONEN	–10
STÖR RP:S REFERENSRAMAR	+5
VÄNTAD HÄNDELSE	–5

UPPLEVELSER:

Monster och övernaturliga varelser	
MONSTRETS EGOMODIFIKATION VARIERAR	
NÄRKONTAKT MED MONSTRET	+5

Mord och misshandel	
SER ANHÖRIG MISSHANDLAS	±0
SER ANHÖRIG MÖRDAS	+5
SER ANNAN MISSHANDLAS	–10
SER ANNAN MÖRDAS	–5
UTFÖR MISSHANDEL	+5
UTFÖR MORD	+5
UTSATT FÖR MISSHANDEL	+5
UTSATT FÖR PROFESSIONELL TORTYR	+5

Olycka/våldsam händelse

DRABBAS UTAN SKADOR	±0
SER ANHÖRIG SVÅRT SKADAD/DÖD	+5
SER OLYCKA	–10
SKADAS I OLYCKAN	+5

Strid

ALLVARLIGT SÅR	–5
DÖDAR	+5
LATT SÅR	–10
SER ANHÖRIG DÖ/SÅRAS SVÅRT	+5

Våldtäkt

SER ANHÖRIG VÅLDTAS	+5
SER VÅLDTÄKT AV OKÄND	–10
SJALV VÅLDTAGEN	+10
UTFÖR VÅLDTÄKT	+5

Övernaturlig händelse eller plats

DRABBAS FYSISKT SJALV	+5-10
SER NÄRA ANHÖRIG DRABBAS	+0-5

EXEMPEL: GILBERT SER NOSFERATUS FURSTE TÖMMA NATASCHA PÅ BLOD OCH MÅSTE SLÅ ETT EGOSLAG. GILBERT HAR 15 I EGO. HAN SER EN NÄRA VÄN, NATASCHA, MÖRDAS PÅ ETT SÄTT HAN INTE TRODDE VAR MÖJLIGT. DET GER +5 TILL EGOSLAGET. HAN SLÅR 12. DET SKULLE I NORMALA FALL VARA ETT LYCKAT EGOSLAG, MEN EFTERSOM HAN HAR +5 BLIR SLUTRESULTATET 17. ETT MISSLYCKANDE. HAN DRABBAS AV EN CHOCK. SPELLEDAREN SLÅR 1T5 FÖR ATT SE HUR DEN YTTRAR SIG. HON SLÅR 4. GILBERT FLYR I BLIND PANIK.

Reaktionen

Den som misslyckas med egoslaget vid en skräckupplevelse blir chockad. Den första chocken fysisk. Har du neutral eller negativ mental balans drabbas du fullt ut. Vid positiv balans kan du kontrollera eller häva den. Den chockade uppvisar något av följande symptom:

1	SKRIKER	2	GRÅTER
3	SVIMMAR	4	FLYR
5	KATATONISKT CHOCKTILLSTÅND		

Välj ett tillstånd som passar situationen och rollpersonen, eller slå 1T5 och spela resultatet. Den fysiska chocken håller i sig 1T20 minuter för den som har neutral eller negativ mental balans. Om det som chockar rollpersonen samtidigt innebär fysisk fara kan spelaren uppskjuta chocken tills den fysiska faran gått över genom att lyckas med ytterligare ett, omodifierat, egoslag.

POSITIV BALANS Positiv balans ger ett skydd mot chockupplevelser. Har du en positiv balans är det ingen risk att chocken aktualiserar dina nackdelar så att du styrs av ditt omedvetna. Du drabbas inte heller lika hårt av den fysiska chocken. Det visas i tabellen nedan. Mellan +15 och +44 har du ett avdrag på –5 från färdighetsslaget. Från +45 utförs alla färdigheter som vanligt.

Balans	Chockeffekt
±0	CHOCKAD. INGA NACKDELAR AKTUALISERAS
+15	KAN HANDLA TROTS CHOCKEN. –5 I ALLA FÄRDIGHETER.
+30	KAN HAVA CHOCKEN MED ETT EGOSLAG
+45	MILD CHOCK UNDER EN MINUT. INGA MINUS PÅ FÄRDIGHETER.
+60	LATT CHOCK ETT ÖGONBLICK
+75	PÅVERKAS INTE AV SKRÄCKUPPLEVELSER

NEGATIV BALANS Negativ balans gör dig känslig. Du håller ett hav av mörker under bristfällig kontroll i vanliga fall. Risken är stor att du tappar kontrollen i ett chocktillstånd. När du misslyckas med egoslaget och chockas aktualiseras alla nackdelar och begränsningar med full kraft och tar kontrollen över dig. Det sker så snart den första fysiska chocken har gått över. Om du alls har någon möjlighet att kontrollera dem beror på hur låg din negativa balans är. Det framgår av tabellen nedan.

Balans	Chockeffekt
–15	NACKDELARNA KAN KONTROLLERAS MED ETT EGOSLAG
–30	MOTTAGLIG FÖR ÖVERTALNING FRÅN ANDRA
–45	EGOSLAG FÖR ATT HINDRAS SKADA SIG SJALV ELLER ANDRA
–60	NACKDELARNA OKONTROLLERBARA
–75	OKONTROLLERBARA NACKDELAR OCH FYSISKA FÖRANDRINGAR

I chocktillståndet styrs du helt av dina nackdelar, som tar svårare former än vanligt. De förvrider din bild av verkligheten och styr dina handlingar. Nedan får du förslag till hur de olika nackdelarna och begränsningarna spelas ut. Alla nackdelar aktualiseras. De kan råka i konflikt med varandra. Då blir du förvirrad, får ångest och slits mellan olika motstridiga impulser. Fördelarna är satta ur spel så länge rollpersonen befinner sig i chock. Du är i klorna på dina nackdelar tills du lyckas återfå kontrollen med hjälp av ett egoslag. Du kan försöka undertrycka nackdelarna direkt när den fysiska chocken har släppt. Efter det kan du försöka två gånger per dag om du har lägst –30 i mental balans och en gång per dag om balansen är sämre än –30. Egoslaget modifieras dessutom av den mentala balansen. Ju lägre den är, desto större är risken att du aldrig ska återta kontrollen över ditt omedvetna.

MODIFIKATION TILL EGOSLAG

Balans	Modifikation
–15	+3
–30	+5
–45	+7
–60	+10
–75	+15

Om ditt Ego är så lågt att du inte kan återfå kontrollen över nackdelarna, är du permanent sinnessjuk. Bara långvarig terapi som höjer ditt Ego eller minskar antalet nackdelar kan hjälpa dig att återfå kontrollen.

UTLEVELSE AV NACKDELAR:

•**DEPRESSION**: TOTAL DEPRESSION OCH HANDLINGSFÖRLAMNING.

•**DÅLIGT RYKTE**: LEVER UPP TILL RYKTET. DU PROVOCERAR OMGIVNINGEN OCH LEVER UT DINA DÅLIGA SIDOR FÖR ATT FÅ FRAM EN NEGATIV REAKTION.

•**DÖDSDRIFT/VÅGHALS:** UTSÄTTER DIG FÖR LIVSFARA.

•**DÖDSFIENDE:** SÖKER MANISKT EFTER FIENDEN OCH ANFALLER UTAN EFTERTANKE OCH PLANERING. FIENDEN ANKLAGAS PÅ NÅGOT SÄTT FÖR DET SOM CHOCKADE PERSONEN.

•**EDSVUREN HÄMND:** BÖRJAR ETT MANISKT SÖKANDE EFTER FIENDEN OCH ANFALLER UTAN EN TANKE. FIENDEN ANKLAGAS PÅ NÅGOT SÄTT FÖR CHOCKEN.

•**FANATISM:** TRONS FIENDER ANKLAGAS FÖR CHOCKEN. BÖRJAR MANISKT ANGRIPA TROSFIENDER.

•**FOBI:** ALLA FOBIER BLIR OKONTROLLERBARA. FÅR HALLUCINATIONER OM OBJEKTET FÖR FOBIN, ELLER SÖKER MEDVETET UPP DET.

•**FÖRBANNELSE:** VARIERAR

•**FÖRFÖLJD:** PROVOCERAR OMGIVNINGEN FÖR ATT RÅKA ILLA UT.

•**FÖRTRÄNGNING:** FÖRTRÄNGNINGEN SLÄPPER NÅGOT. VAGA MINNEN AV DET FÖRTRÄNGDA GER OKONTROLLERBAR ÅNGEST.

•**FÖRFÖLJELSEMANI:** PANISK FÖRFÖLJELSEMANI.

•**GIRIG:** TOTAL FIXERING VID PENGAR.

•**HEMSÖKT:** DRAR TILL SIG ÖVERNATURLIGA VÄSEN SOM EN MAGNET.

•**INTOLERANT:** ANKLAGAR AGGRESSIVT ALLT OCH ALLA FÖR CHOCKEN.

•**JAGAD/EFTERLYST:** EXPONERAR SIG FÖR SINA FIENDER.

•**LÄTTRETLIG:** RASANDE URSINNE.

•**LÖGNARE:** OFÖRMÖGEN ATT SÄGA ETT SANT LJUD.

•**MANISK:** PÅ FULLSTÄNDIGT HÖGVARV. KAN INTE SOVA, VILA ELLER FÖRA ETT NORMALT SAMTAL.

•**MARDRÖMMAR:** FASANSFULLA DRÖMMAR SÅ SNART DU SOMNAR.

•**MISSBRUKARE:** DU MÅSTE DROGA DIG. ALLT DUGER, FRÅN T-SPRIT TILL KONTAKTLIM.

•**OFRIVILLIGT MEDIUM:** ONDA ANDAR TAR DIG I BESITTNING.

•**OTUR:** DEN ENA FASANSFULLA OLYCKAN EFTER DEN ANDRA.

•**PERSONLIGHETSKLYVNING:** BYTER PERSONLIGHET, ELLER PENDLAR VILT MELLAN OLIKA PERSONLIGHETER.

•**RATIONALIST:** VÄGRAR GODTA DET SOM ORSAKADE CHOCKEN, ÄVEN OM DET ÄR NÅGOT FULLT NATURLIGT. FÖRSÖKER FÖRTRÄNGA DET INTRÄFFADE.

•**SCHIZOFRENI:** TAPPAR HELT KONTAKTEN MED VÄRLDEN. HALLUCINATIONER, RÖSTER OCH VANFÖRESTÄLLNINGAR.

•**SEXUALNEUROS:** MÅSTE LEVA UT NEUROSEN, HÄR OCH NU, MED VEM SOM HELST.

•**SJÄLVISK:** SKITER I ALLT OCH ALLA. TAPPAR PROPORTIONERNA OCH KAN SÄLJA UT EN VÄN FÖR ETT SKOSNÖRE.

•**SPELGALEN:** MÅSTE SPELA NU, MED VEM SOM HELST OCH VAD SOM HELST I INSATS.

•**TVÅNGSTANKE/HANDLING:** BÖRJAR MANISKT UTFÖRA DEN TVÅNGSMÄSSIGA HANDLINGEN.

•**VANSTÄLLD:** ÅNGEST ÖVER DITT UTSEENDE. MÅSTE DÖLJA DIG ELLER FÖRSÖKER VANSTÄLLA DIG YTTERLIGARE.

UTLEVELSE AV BEGRÄNSNINGAR:

- **BLODTÖRST:** MÅSTE HA BLOD TILL VARJE PRIS.
- **BUNDEN VID SYMBOL:** FIXERAD VID SYMBOLENS BETYDELSE. MÅSTE SÖKA UPP OCH VAKTA DEN FÖR ATT VARA SÄKER.
- **GRAVBUNDEN:** MÅSTE UPPSÖKA SIN GRAV DIREKT.
- **JAKTINSTINKTER:** INSTINKTERNA VAKNAR OCH KAN INTE STILLAS.
- **KANNIBAL:** MÅSTE HA KÖTT TILL VARJE PRIS.
- **KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT:** VARIERAR.
- **KÄNSLIG FÖR ELD:** PARANOID RÄDSLA FÖR ATT ELD FINNS ÖVERALLT.
- **KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET:** PARANOID SKRÄCK FÖR EL.
- **KÄNSLIG FÖR RELIGIÖSA SYMBOLER:** PARANOID SKRÄCK FÖR SYMBOLEN.
- **KÄNSLIG FÖR SILVER:** PARANOID SKRÄCK FÖR SILVER.
- **KÄNSLIG FÖR SOLLJUS:** LIVRÄDD ATT SOLEN SKA GÅ UPP. MÅSTE SKYDDA SIG.
- **OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE:** BYTER SKEPNAD.
- **OMÄNSKLIGT YTTRE:** ÅNGEST ÖVER SITT UTSEENDE.
- **SJÄLSTÖRST:** MÅSTE HA MÄNSKLIG LIVSKRAFT.
- **STYRD AV STJÄRNORNA:** VARIERAR.

EXEMPEL: NÄR DEN FÖRSTA CHOCKEN SLÄPPER KÄNNER GILBERT HUR NACKDELARNA BLIR OKONTROLLERBARA. HAN FÖRSÖKER UNDERTRYCKA DEM MED ETT EGOSLAG. HAN HAR –20 I MENTAL BALANS. DET GER HONOM +3 PÅ EGOSLAGET. HAN SLÅR 14. MED MODIFIKATIONEN BLIR DET 17. ETT MISSLYCKANDE. HANS NACKDELAR TAR KONTROLLEN ÖVER HONOM. EN AV HANS STARKASTE NACKDELAR ÄR MISSBRUK, HAN MÅSTE DÖVA SINA KÄNSLOR. NÄR DEN FÖRSTA CHOCKEN DÄMPATS BÖRJAR HAN EN DESPERAT JAKT PÅ SPRIT ELLER TABLETTER. INGENTING TILLÅTS HINDRA HONOM. HANS DÖDSDRIFT DRIVER HONOM ATT UTMANA ÖDET OCH GÖRA LIVSFARLIGA SAKER. HANS FOBIER FÅR HONOM ATT HALLUCINERA OM RÅTTOR SOM VÄLLER UPP UR KLOAKERNA OCH GRIPAS AV PANIK INNE PÅ DEN MÖRKA BAREN HAN SÖKER SIG TILL. HANS TENDENS ATT FÖRTRÄNGA OBEHAGLIGA HÄNDELSER GÖR ATT HAN, NÄR HAN VÄL VAKNAR UR RUSET, INTE KOMMER ATT MINNAS VAD SOM HÄNDE NATASCHA. SENARE PÅ NATTEN, EFTER UNGEFÄR SEX TIMMAR, KAN GILBERT FÖRSÖKA MED ETT NYTT EGOSLAG. NU SLÅR HAN 5. DET BLIR 8 MED MODIFIKATIONEN. HAN LYCKAS OCH KAN SLUTA SIN DESPERATA JAKT PÅ BEDÖVNINGSMEDEL. MEN FÖRTRÄNGNINGSMEKANISMEN FINNS KVAR NÄR DEN VÄL EN GÅNG HAR AKTUALISERATS. HAN KAN FORTFARANDE INTE MINNAS VAD SOM HÄNDE.

Kroppsliga förändringar

För den som har –75 eller lägre mental balans utlöser chocken en fysisk förändring. Ditt inre mörker är så stort att det inte längre ryms i din mänskliga kropp. Det har skapats en spänning mellan kropp och själ som du inte längre kan kontrollera. Kroppen förändras för att bättre passa till ditt inre. Förändringarna är kopplade till dina hemligheter och nackdelar. Kroppen tar sin nya form för att bättre passa ihop med nackdelar, begränsningar och hemligheter. Det är spelledaren som avgör hur din kropp förändras, hur fort och långt det går. Det kan vara en långsam, krypande process eller plötsliga förändringar.

Varje misslyckat egoslag vid en skräckupplevelse innebär fysiska förändringar för den som har –75 eller sämre balans. Flera chockupplevelser efter varandra kan ge olika typer av förändringar, eller förvärra en tidigare förändring.

Nedan finns några förslag på kroppsliga förändringar. Spelledaren kan hitta på egna. De ska helst vara knutna till rollpersonens förflutna, nackdelar och begränsningar. Förändringarna kan också kopplas till den händelse som sänkte den mentala balansen under –75.

Alla nackdelar som gör dig djurisk eller aggressiv kan kopplas till hårväxt, tänder, klor, horn och svans. Stigmata får den som känner sig som ett offer, eller har starka religiösa anknytningar. Könsförändringar drabbar sexualneurotiker eller den som drabbats av sexuella övergrepp. Människor med ett snöpt känsloliv och sexualskräck kan ombilda delar av sin kropp till något som liknar mekanik när de förnekar det köttsliga och fysiska. Det kan också drabba rationalister. Dvärgväxt orsakas av dåligt självförtroende, jätteväxt av av hybris. Bölder, utslag och sjukdomar får den som känner sig fördömd, svuren till mörka makter, besatt eller hemsökt. Kopplingar till demoniska makter kan också ge traditionella "demonkännetecken" som horn, röda ögon, svans, klövar eller stark hårväxt. Ruttnande kött får den som ägnat sig åt kannibalism, mord eller på annat sätt tjänat döden. Purgatorier är svåra förändringar som drabbar människor som känner sig som syndare och vill straffa sig själva. Hamnskifte orsakas av en kluven personlighet.

- ANDROGYN/KÖNSBYTE/KÖNLÖS
- DVÄRGVÄXT/JÄTTEVÄXT
- EXTRA LEMMAR, ÖGON, MUNNAR, KÖNSORGAN, TENTAKLER MM
- EXTREM HÅRVÄXT
- GÄLAR, SIMHUD, FISKFJÄLL
- HAMNSKIFTE
- HORN
- HORNARTAD HUD
- KLOR OCH ROVDJURSTÄNDER
- MEKANISKA DELAR: STÅLKLOR, STÅLTÄNDER, MEKANISKA LEMMAR
- PURGATORIER: KROKAR OCH NÅLAR GENOM KROPPEN, AVSAKNAD AV HUD, KLIANDE SKORV SOM DU STÄNDIGT MÅSTE SLITA LOSS, LIKMASKAR I KÖTTET
- RUTTNANDE KÖTT
- SVANS
- STIGMATA (SÅR SOM INTE LÄKER)
- "TATUERINGAR", TECKEN AV SPEKTAKULÄR TYP PÅ KROPPEN
- UTSLAG OCH BÖLDER

EXEMPEL: NATASCHA UPPLEVER HUR OBERAN LÅNGSAMT TÖMMER HENNE PÅ BLOD. DET ÄR EN EXTREMT OBEHAGLIG UPPLEVELSE OCH HON FÅR SLÅ ETT EGOSLAG PÅ +10. DET MISSLYCKAS OCH HON SVIMMAR. NÄR HON VAKNAR ÄR OBERAN BORTA. HON ÄR SVAG, MEN LEVER FORTFARANDE. NATASCHA HAR –75 I MENTAL BALANS. CHOCKEN UTLÖSER EN FYSISK FÖRÄNDRING HOS HENNE. MEDAN HON LIGGER HALVDÖD PÅ GOLVET OMBILDAS HENNES HUD TILL ETT METALLISKT PANSAR, HENNES NAGLAR BLIR GROVA KLOR OCH HENNES TÄNDER VASSA STÅLKÄFTAR. HON KÄNNER SIG SÅRBAR, UTSATT OCH HENNES KROPP OMFORMAS FÖR ATT SKYDDA SIG. HENNES MENTALA BALANS ÄR SÅ LÅG ATT HON INTE LÄNGRE KAN ÅTERTA KONTROLLEN ÖVER SINA NACKDELAR. HON FÖRVANDLAS TILL ETT NATTENS BARN.

Nya nackdelar

Skräckupplevelser kan ge upphov till nya nackdelar. Om du slår 10 eller mer över ditt Ego vid en skräckupplevelse får du en ny nackdel, som har anknytning till händelsen. Slår du mellan 10 och 15 över Ego får du en nackdel värd 5 poäng. 16 till 20 över egot ger en nackdel på 10 poäng. Mer än 20 över Ego ger dig en nackdel värd 15 poäng. Med modifikationer till egoslaget är det möjligt att slå mer än 20 över sitt Ego. De nya nackdelarna ger inga poäng som du kan använda. De är bara till hinder. De försämrar din mentala balans på vanligt sätt. Spelledaren bestämmer vilka nya nackdelar rollpersonerna får av skräcksituationer. De ska vara direkt kopplade till upplevelsen. Om det passar in kan chocken ge upphov till en begränsning bortom det mänskliga istället för en vanlig nackdel, men då bör skräckupplevelsen ha en övernaturlig anknytning.

EXEMPEL: NATASCHA SLÅR 11 ÖVER SITT EGO NÄR OBERAN TÖMMER HENNE PÅ BLOD. HON FÅR EN NY NACKDEL: MARDRÖMMAR OM DET SOM HÄNT HENNE. DE MOTSVARAR 5 POÄNG, MEN GER INGA ANVÄNDBARA POÄNG. HENNES MENTALA BALANS SJUNKER TILL –80.

Se genom illusionerna

En människa med extremt hög eller låg mental balans kan se verkligheten som den är i en skräcksituation. Det betyder inte att hon är uppvaknad och har återfått sina gudomliga krafter, bara att hon kan se bortom det mänskliga fängelset.

För varje 10 steg i positiv eller negativ mental balans är det 1 chans på 20 att du i en skräcksituation då du har misslyckats med egoslaget ser ut i den sanna verkligheten.

Vid 200 i positiv eller negativ balans är chansen hundraprocentig, du ser alltid sanningen.

Förhöjt medvetande och schizofreni ger alltid 1 chans på 5 (1-4 på 1T20) att se verkligheten som den är i en skräcksituation. Spelledaren slår 1T20 i situationer då det är viktigt att veta om rollpersonen ser något utöver det vanliga.

Det kan yttra sig på flera sätt. Du kan se den sanna skepnaden hos någon varelse som annars har ett mänskligt yttre, en arkont, liktor eller azghoul. Eller du kan se delar av Metropolis eller Inferno som annars inte är synliga. Du kan se döda själar som irrar över gatorna. Du kan bli känslig för magi och se någon magisk besvärjelse som är aktiv. Spelledaren avgör när det passar för handlingen och dramatiken att rollpersonerna ser genom illusionerna. Chansen som anges ovan är bara ett sätt att ange ungefär hur troligt det är. Det anpassas till handlingen och omständigheterna. Därför bör det vara spelledaren som kontrollerar den förmågan hos rollpersonerna. Då behöver hon inte alltid låta slumpen råda utan kan ta dramatiska hänsyn.

EXEMPEL: NATASCHA HAR VÄLDIGT LÅG MENTAL BALANS. DET ÄR

STOR CHANS ATT HON SKA SE GENOM ILLUSIONERNA NÄR HON CHOCKAS. SPELLEDAREN BESTÄMMER SIG FÖR ATT DET PASSAR IN I HANDLINGEN ATT HON GÖR DET. PRECIS INNAN HON SVIMMAR SER HON OBERANS SANNA SKEPNAD, EN RAZID MED PULSERANDE ORGAN INNESLUTNA I ETT SKELETT AV GLAS OCH METALL.



GENOM ILLUSIONERNA KANALISERAS VÅRA KRAFTER OKONTROLLERAT, SÅ ATT DRÖMMAR OCH MARDRÖMMAR, HALLUCINATIONER OCH FANTASIFOSTER TAR FYSISK FORM.

Projektioner av skräcken

När vi ser genom illusionerna kanaliseras våra krafter okontrollerat, så att drömmar och mardrömmar, hallucinationer och fantasifoster tar fysisk form. Våra drömmars missfoster är delar av oss och förföljer sedan sina skapare bort från sin födelseplats. Varje gång illusionerna bryter samman måste alla närvarande slå ett egoslag för att hålla sina inre krafter under kontroll. Annars tar deras skräck fysisk form och börjar förfölja dem. Spelledaren avgör vilken form en viss rollpersons inre tar. Den kan ta form av mänskliga fiender, monstruösa varelser eller förändringar i verkligheten, som att gatans asfalt börjar suga i sig den olycklige. Människor som lever på utsatta platser i slummen eller underjorden har upprepade gånger projicerat sina mardrömmar och fantasier in i vår värld. Det är inte ovanligt att de mest groteska varelser döljer sig i skuggorna på sådana platser och att verkligheten på olika sätt har förvandlats.

EXEMPEL: NÄR NATASCHA SER OBERANS SANNA SKEPNAD FÅR HON SLÅ ETT EGOSLAG. HON MISSLYCKAS OCH SLÅR ÖVER SITT EGO. HENNES MARDRÖMMAR PROJICERAS I VERKLIGHETEN OCH FÅR DE FÖRVRIDNA KROPPARNA RUNT HENNE ATT RESA SIG OCH FÅ LIV. NÄR HON VAKNAR OMGES HON AV LEVANDE DÖDA SOM LÅNGSAMT RESER SIG.

Fysiska förändringar

Människor med mental balans på –50 eller lägre kan tillfälligt förvrida sina egna kroppar om de råkar i chock på en utsatt plats. Det sker på samma sätt som när någon med –75 i balans förändras fysiskt, men förändringarna försvinner inom 12 timmar.

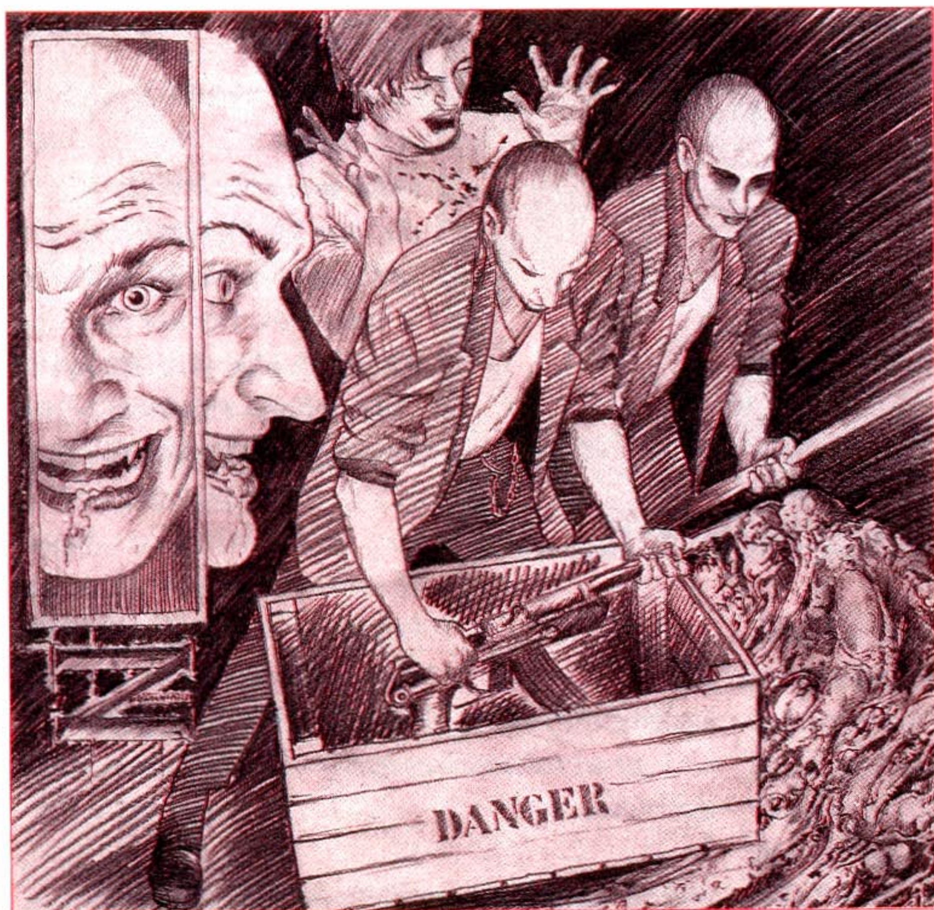
Deprojektion

Deprojektion innebär att en människa kan fördriva någonting som hon eller någon annan har frammanat ur sitt inre genom att förneka det. Det kräver att hon stannar upp, betvingar sin rädsla med ett egoslag och möter varelsen ansikte mot ansikte.

Båda slår ett egoslag. Den som får högst effekt vinner kampen. Förlorar varelsen så upplöses den och försvinner. Förlorar människan så drabbas hon av en chock (och av varelsens vrede).

Om varelsen har projicerats av någon annan än den som försöker fördriva den läggs +5 till egoslaget. Det är svårare att förneka någonting som inte har sitt ursprung i en själv.

EXEMPEL: NATASCHA KONFRONTERAR DE LEVANDE DÖDA SOM RESER SIG RUNT HENNE. HON VET AV TIDIGARE ERFARENHET ATT MAN KAN HALLUCINERA NÄR MAN BLIR CHOCKAD. HON INTALAR SIG SJÄLV ATT DET INTE ÄR SANT, ATT DET INTE ÄR NÅGOT ATT VARA RÄDD FÖR, ATT HON BARA INBILLAR SIG. HON SLÅR ETT EGOSLAG. DET LYCKAS PRECIS. DE LEVANDE DÖDA HAR BARA 5 I EGO OCH MISSLYCKAS. DE GLIDER TILLBAKA TILL GOLVET OCH BLIR VANLIGA DÖDA KROPPAR.



DET VAR INGEN VANLIG K-PIST, DET INSÅG JAG DIREKT NÄR VI ÖPPNADE LÅREN INNE I DEN ÖVERGIVNA GODSVAGNEN. BLODET FRÅN OFFERFESTEN HADE INTE TORKAT UTAN KLIBBADE FAST UNDER FOTSULORNA. HALVT RADERADE TECKEN SKYMTADE PÅ VÄGGARNA. JAG RIKTADE FICKLAMPAN NED I LÅREN SOM STOD MITT I RUMMET, OMGIVEN AV INTRIKATA MÖNSTER I RÖTT OCH SVART. VAPNET GLÄNSTE RÖDSVART I LJUSET. DET TYCKTES NÄSTAN PULSERANDE, LEVANDE. EN RÖST ROPADE I MITT HUVUD, INTE I ORD MEN I BILDER: KOM, KOM, KOM, TILLSAMMANS SKA VI BETVINGA DEM, SEGRA, HÄRSKA, KOM, KOM, KOM. FÖR MITT INRE SÅG JAG BLOD OCH KÖTT, SKOTTSALVOR SOM DANSADE MELLAN URÅLDRIGA STENVÄGGAR, HÖGAR AV DÖDA STAPLADE VID PYRAMIDENS FOT. LÅNGSAMT STRÄCKTE JAG NED HANDEN I LÅDAN, GREP OM KOLVEN OCH LYFTE VAPNET. FÖR SENT INSÅG

BESATT

JAG MITT MISSTAG. ETT HÅNSKRATT FYLLDE MITT HUVUD, EN VILJA AV STÅL GREP OM MITT MEDVETANDE OCH TVINGADE NED DET I MÖRKRET. JAG UPPFYLLDES AV EN ENDA VILJA ATT DÖDA, ATT UTPLÅNA LIVET. JAG RIKTADE MYNNINGEN MOT CASSANDRA OCH TRYCKTE AV, LÄT ELDEN SVEPA MOT DÖRRÖPPNINGEN OCH PJOTR, SÅG DEM FALLA I ETT REGN AV BLOD OCH VRÅLA AV SMÄRTA. JAG SKRATTADE HÖGT OCH HOPPADE UT UR VAGNEN. INNAN DERAS SKRIK HADE TYSTNAT HADE JAG SPRUNGIT HALVVÄGS UPP GENOM GRÄNDEN."

BESATTHET ÄR ATT lämna sin egen kropp och ta någon annans i besittning. Den besatta kroppens ursprungliga ägare undertrycks och kontrolleras av inkräktaren. Ibland kan inkräktaren bara kontrollera kroppen vissa tider eller på vissa platser. Då ger den besatte ett personlighetskluvet intryck. Han har inget minne av vad som händer när han inte har haft kontroll över sin kropp. Möjligen kan han ha svaga minnen som ur en dröm.

Det finns varelser som har för vana att besätta andras kroppar. Dit hör avlidnas andar som inte kan finna någon ny kropp att leva i och som inte vill söka sig till Inferno. Purgatider, flyktingar från helvetet, kan ta en mänsklig kropp i besittning för att gömma sig

undan förföljande dödsänglar. Etheracer är varelser som inte har någon egen fysisk form utan måste besätta för att kunna existera.

Varelser från Inferno som normalt inte kan ta sig in i vår existens, till exempel razider och nefariter, kan besätta mänskliga kroppar för att öppna en port mellan sin egen värld och vår. Razider och nefariter beskrivs i Den falska världen och Bortom döden. De har inte någon inneboende förmåga att besätta, utan använder sig av ockulta riter för att ta en annans kropp i besittning. Purgatider, razider och nefariter kan bara kontrollera kroppen de har besatt så länge det är natt. När dagen gryr förlorar de greppet om den besatte, som återtar kontrollen. Men de försvinner inte helt. De ligger nedtryckta och kommer tillbaka när mörkret faller.

För att lyckas besätta en kropp måste man ha kunskap om hur man gör, antingen genom att ha en inneboende förmåga eller genom att utföra en magisk rit. Om försöket lyckas avgörs av ett egoslag. Den som försöker besätta och den som ska bli besatt slår var sitt egoslag. Den som får högst effekt har vunnit. Är det inkräktaren lyckas han besätta offret. Är det offret kan han motstå försöket. Slaget modifieras av offrets mentala balans. Det är lättare att stå emot med en hög balans. För varje 5 i negativ balans får han eller hon +1 till sitt egoslag. För varje 5 i positiv balans dras 1 från resultatet.

Människor med +75 eller högre i mental balans kan under normala omständigheter inte bli besatta.

När en människa är besatt kontrolleras hon helt av den som tagit henne i besittning. Hon kan med ett egoslag bryta igenom och säga något av egen kraft, eller försöka hindra sig själv från att göra något som hon absolut aldrig skulle göra i vanliga fall. Men det blir svårare ju längre tid hon är besatt. Möjligheten att lyckas med ett sådant egoslag minskar med 1 för varje dag hon är besatt.

SL instruerar spelaren hur han eller hon ska spela sin besatta rollperson. I vissa fall kan SL helt sköta spelet av personen, men det är inte alltid nödvändigt.

Besatta föremål

Ett besatt föremål hyser en ande som kan ta kontroll över en människa. Anden är bunden i föremålet, ofrivilligt eller av egen vilja. Den lämnar aldrig helt föremålet och går in i den besattes kropp. Därför måste den besatte ha direktkontakt med föremålet, helst hålla i det, för att andens kontroll ska fungera.

För att bli besatt genom ett föremål måste du ta i föremålet. Då gör anden ett vanligt försök att besätta med egoslag mot egoslag. Om anden lyckas kan du inte släppa föremålet och uppfylls av andens vilja. En mental kontakt har etablerats mellan anden och den besatte. Anden kan beordra dig att släppa föremålet utan att kontakten bryts. Du kommer till varje pris att försöka hålla dig i närheten av föremålet. Bara om någon förflyttar föremålet mer än en kilometer bort bryts kontakten och besattheten försvinner.

EXEMPEL: GILBERT HAR TAGIT UPP EN BESATT K-PIST. GILBERT HAR –20 I MENTAL BALANS. DET GER HONOM +4 TILL EGOSLAGET NÄR HAN SKA MOTSTÅ INKRÄKTAREN. K-PISTENS ANDE HAR 15 I EGO. SL SLÅR 8 FÖR K-PISTEN. DET GER 7 I EFFEKT. GILBERT HAR OCKSÅ EGO 15. HAN SLÅR 7. MED +4 BLIR DET 11. HAN FÅR 4 I EFFEKT. K-PISTENS ANDE LYCKAS BESÄTTA HONOM.

DET FÖRSTA K-PISTEN SÖKER FÅ HONOM ATT GÖRA ÄR ATT SKJUTA SINA VÄNNER. HAN FÖRSÖKER MOTSTÅ MED ETT EGOSLAG, MEN SLÅR 17. DET MISSLYCKAS. HAN AVFYRAR EN SALVA OCH FÖRSVINNER SPRINGANDE, FORTFARANDE BESATT AV VAPNET.

ANDAR OCH PURGATIDER Mänskliga själar kan besätta de levande för att komma över en kropp. Andar är avlidna som har lämnat sin kropp utan att återfödas eller hamna i något helvete. De besätter en levande kropp för att kunna fortsätta sitt eget liv eller för att utföra något de inte hann med före döden.

Purgatider är fördömda själar som har flytt från helvetet och gömmer sig i den besatta kroppen. De jagas av nefariter från helvetet som försöker återta den fördömda själen. Det enklaste sättet att återföra själen till helvetet är att döda kroppen, så den besatte kan finna sig jagad av mordiska nefariter. Purgatiden kontrollerar bara kroppen så länge det är natt. När dagen gryr återtar den besatte kontrollen.

När de inte har tagit någon kropp i besittning ser andar ut som mycket svaga gengångare, bleka skuggbilder av döda och mer eller mindre förruttnade människor. Purgatider är förvridna och sargade själar, ofta genomstungna av nålar eller sårade av tortyrinstrument.

PERSONLIGHET: BESÄTTANDE ANDAR ÄR SJÄLVISKA. DE ÄR UTE EFTER ATT RÄDDA SIG SJÄLVA ELLER UTFÖRA NÅGOT DE ANSER VIKTIGARE ÄN NÅGOT ANNAT. DE SER KROPPEN DE UTNYTTJAR SOM ETT REDSKAP OCH ÄR BEREDDA ATT OFFRA DEN FÖR SINA SYFTEN. DEN

BESATTE KOMMER ATT BEGE SIG TILL ANDENS HEMORT OCH GÖRA DET ANDEN VILL HA GJORT. HAN KOMMER MER OCH MER ATT ANTA ANDENS PERSONLIGHET.

EGENSKAPER: ANDAR HAR EGO, KARISMA OCH UTBILDNING MELLAN 1 OCH 20 SOM EN VANLIG MÄNNISKA. ALLA ANDRA EGENSKAPER, SEKUNDÄRA EGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER BASERADE PÅ FYSISKA EGENSKAPER HÄMTAS FRÅN OFFRET.

EGO	10+1T10	**KAR**	2T10
UTB	2T10		

SINNEN: SOM KROPPEN

KOMMUNIKATION: SOM KROPPEN

SEKUNDÄRA EGENSKAPER: SOM KROPPEN

FÄRDIGHETER: FÄRDIGHETER SOM BYGGER PÅ RÖRLIGHET, STYRKA, TÅLIGHET, UTSEENDE OCH UPPMÄRKSAMHET HAR KROPPEN KVAR. FÄRDIGHETER SOM BYGGER PÅ EGO, KARISMA OCH UTBILDNING HAR ANDEN FRÅN NÄR DEN SJÄLV VAR I LIVET.

ANFALLSSÄTT: SOM KROPPEN

MAGI: INNEBOENDE FÖRMÅGA ATT BESÄTTA

LIVSLÄNGD: OÄNDLIG

ANTAL: 1

ETHERACER Etheracerna har ingen egen kropp utan förflyttar sig mellan kroppar som de besätter. De håller kontakt med varandra och känner till vilka kroppar andra etheracer har besatt. De har ett eget språk som de använder sinsemellan.

PERSONLIGHET: ETHERACERNA ÄR BESATTA AV NJUTNING. DE HAR FÖRLORAT SINA KROPPAR OCH DÄRMED OCKSÅ DRABBATS AV EN SVÅRARTAD PSYKOS. NU JAGAR DE FANATISKT EFTER KROPPSLIG STIMULANS. NÄR DE HAR BESATT EN KROPP KOMMER DE ATT GE SIG UT I ETT FRENETISKT NÖJESLIV OCH KONSUMERA SEX, DROGER, MAT. DE UTSÄTTER SIG FRIVILLIGT FÖR SMÄRTA OCH UMBÄRANDEN FÖR ATT KÄNNA SIN FYSISKA EXISTENS. EN KROPP SOM ÄR BESATT AV EN ETHERACER ÖVERLEVER I ALLMÄNHET INTE LÄNGRE ÄN NÅGOT ÅR.

RÖR	SOM KROPPEN	**UTS**	SOM KROPPEN
UPP	2T10	**STY**	SOM KROPPEN
EGO	3T10+10	**UTB**	2T10
TÅL	SOM KROPPEN	**KAR**	2T10

SINNEN: SOM KROPPEN

KOMMUNIKATION: SOM KROPPEN

SEKUNDÄRA EGENSKAPER: SOM KROPPEN

FÄRDIGHETER: KROPPENS FYSISKA FÄRDIGHETER, ETIKETT, FÖRFÖRA, KONTAKTNÄT: ETHERACER, MATLAGNING, SJUNGA, SPRÅK: ÅTMINSTONE 5 STYCKEN FÖRUTOM ETHERACISKA

ANFALLSSÄTT: SOM KROPPENS

MAGI: INNEBOENDE FÖRMÅGA ATT BESÄTTA

LIVSLÄNGD: OÄNDLIG

ANTAL: 1-10

Exorcism

Exorcism är konsten att driva ut en ande som har besatt en kropp. Det finns två slags exorcism: magisk och psykologisk. Magisk exorcism är en ritual som beskrivs i magireglerna. En magiker kan exorcera en varelse som han känner till genom sin magiskola. Mänskliga andar kan fördrivas av dödsmagiker. Etheracer fördrivs av passionsmagiker.

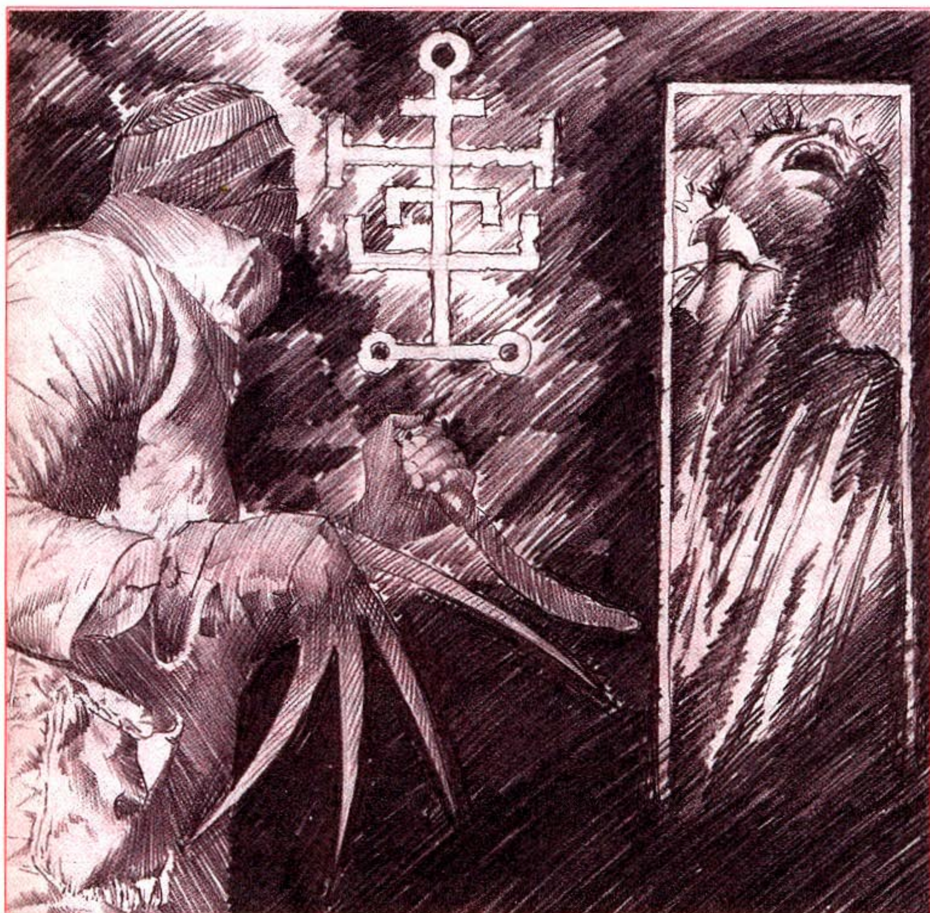
Psykologisk exorcism är att mobilisera den besattes egna krafter för att driva ut inkräktaren. För att lyckas krävs kunskaper i Psykologi och/eller Psykoanalys på 20 eller mer. Exorcisten hjälper den besatte att visualisera inkräktaren och driva ut den.

Exorcisten inleder ett samtal med inkräktaren och lockar den att gradvis lämna mer och mer information om sig själv. Sedan försöker han få inkräktaren att släppa fram den besattes egen person och hjälper den besatte att driva ut inkräktaren

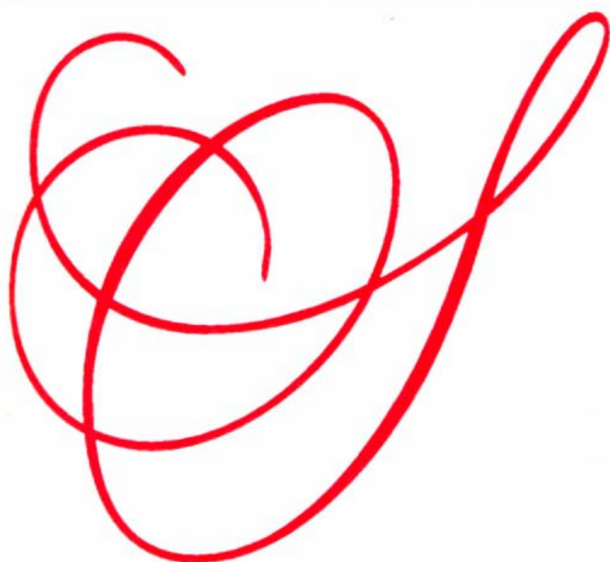
Ingen besatt person går frivilligt med på exorcism. Det krävs mycket lirkande, lögner och kanske tvångsmetoder som att den besatte binds fast för att det ska ha en chans att lyckas.

Om exorcisten lyckas med ett psykologislag får den besatte slå ett egoslag och dra exorcistens effekt från resultatet. Inkräktaren slår också ett egoslag. Om den besattes skillnad mellan Ego och resultat är större än inkräktarens drivs inkräktaren ut.

En psykologisk exorcism tar 1T20 dagar. Om den misslyckas kan inte exorcisten försöka igen. Han har gjort vad han har kunnat. En ny exorcist kan försöka, men har en psykologisk exorcism misslyckats är risken stor att inkräktaren har lärt sig att lura de psykologiska teknikerna. Då får offret automatiskt +5 på egoslaget vid nästa försök till psykologisk exorcism. En magisk exorcism har däremot lika stor chans som vanligt att lyckas.



KLONK, KLONK, KLONK. DET FRÄMMANDE LJUDET EKADE METALLISKT GENOM KLOAKTUNNLARNA. DET VAR FÄRRE RÅTTOR HÄR. STANKEN VAR INTE LIKA KVÄLJANDE, MEN DET VAR NÅGOT ANNAT SOM FICK STRUPEN ATT DRA SIG SAMMAN OCH HJÄRTAT ATT SLÅ SNABBARE. "CAIRATH". DET HEMLIGA NAMNET SOM TIGGARNA VISKADE RUNT SINA ELDAR EKADE I VÅRA TANKAR. LJUSET FRÅN LAMPORNA BLEV ALLT BLEKARE. EN GRÅ DIMMA SVEPTE IN OSS OCH KVÄVDE LJUSKÄGLORNA EFTER NÅGON METER. KLONK, KLONK, KLONK. LJUDET KOM NÄRMARE. DET GNISSLADE SOM AV HÅRD METALL MOT STEN. PLÖTSLIGT VRÅLADE ALAIN AV SMÄRTA. EN MÖRK SKEPNAD RESTE SIG UR DET GYTTJIGA VATTNET. LÅNGA KNIVBLAD GLÄNSTE AV FUKT. ETT SKOTT BRANN AV FRÅN CASSANDRAS PISTOL. MYNNINGSFLAMMAN LYSTE UPP UPPSVÄLLDA FÖRRUTTNADE LEDER, ROSTIG METALL



STRID

SAMMANSMÄLT MED KÖTT OCH BEN, GNISTRANDE KNIVBLAD. ALAINS VRÅL TYSTNADE PLÖTSLIGT. JAG TÖMDE MAGASINET PÅ MIN INGRAM, SNETT UPPÅT I PANIK MED RYGGEN TRYCKT MOT DEN FUKTIGA STENEN. ALAINS SÖNDERSLITNA KROPP SKYMTADE I DET FLADDRANDE LJUSET OVANFÖR MIG, GENOMBORRAD AV ROSTIGA STÅLKLOR. HANS HUVUD DINGLADE HALVT AVSLITET FRÅN HALSEN. JAG FUMLADE MED ETT NYTT MAGASIN. ETT GLÄNSANDE BLAD FOR GENOM LUFTEN, SNITTADE MIN ARM SÅ ATT BLODET STÄNKTE UPP PÅ KINDEN. SMÄRTAN FICK MIG ATT SVAJA TILL ETT ÖGONBLICK OCH TAPPA MAGASINET. 'SPRING, GILBERT!' CASSANDRAS RÖST. HENNES SPRINGANDE STEG EKADE BORT I GÅNGEN. JAG STRUNTADE I MAGASINET OCH SPRANG FÖR LIVET EFTER HENNE."

STRID KAN VARA allt från en duell mellan en rollperson och hans dödsfiende via en eldstrid mellan tolv poliser och åtta kultister till en armé av vandrande lik som omringar rollpersonerna i ett öde hus.

Strid ska vara action och spänning. Olika stridssituationer kräver lite olika hantering av reglerna. Duellen kan spelas mycket detaljerat utan att förlora spänning och fart. Masstrider måste behandlas mer översiktligt om inte spänningen ska kvävas av alla tärningsslag.

Principerna för strid är enkla. Du har ett färdighetsvärde som avgör om du träffar eller parerar med ett vapen. Om du träffar slår du 1T20 för att se hur stor effekt träffen gjorde på motståndaren. Om motståndaren har skyddsutrustning minskar effekten genom att rustningen absorberar en del effekt. Effekten som tränger igenom gör skada i form av olika sorters sår. Ju högre effekt, desto värre sår. Blir motståndaren tillräckligt illa sårad dör han.

Vapenfärdigheter

Varje vapengrupp styrs av en egen färdighet. Om du lär dig hantera en grupp av vapen kan du använda alla de vapen som ingår i gruppen.

Vapenfärdigheterna styrs av olika egenskaper, beroende på vilka vapen som ingår i gruppen. Närstrids- och kastvapen styrs av styrka. Skjutvapen styrs av rörligheten.

Närstrids- och kastvapengrupperna är Dolkar, Kastvapen, Krossvapen, Stångvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor. Skjutvapengrupperna är Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen.

En egen grupp utgörs av naturliga vapen — sparkar och slag, som används i strid utan vapen.

Vapnens egenskaper och hur mycket skada de gör beskrivs i vapentabellerna.

Att träffa med vapen

Vapenfärdigheter fungerar som andra färdigheter. Du har ett färdighetsvärde, oftast mellan 1 och 20. Den som saknar färdighet har alltid färdighetsvärde 3 i att använda ett vapen. Om du slår lika med eller under värdet har du träffat motståndaren.

Du träffar den kroppsdel du siktar på. Du kan välja att sikta där motståndaren är som bredast eller sikta på en särskild kroppsdel. Vi räknar sju kroppsdelar: huvud, två armar, bröstkorg, mage och två ben. Nedan beskrivs användandet av närstridsvapen och avståndsvapen. Kampsporter utan vapen behandlas i ett särskilt kapitel.

NÄRSTRID I närstrid siktar de stridande vanligen på någon särskild kroppsdel, om de inte hugger i vilt bärsärkaraseri eller slåss i kompakt mörker. Du får ett avdrag från träffchansen när du siktar på en särskild kroppsdel. Avdraget är olika stort beroende på vilken kroppsdel du siktar på. Det är lättare att träffa bröstkorgen än huvudet. I tabellen nedan anges hur stora avdrag du får när du siktar på en särskild kroppsdel. Slår du under träffchansen träffar vapnet den kroppsdel du siktade på.

Hugger du vilt utan att sikta avgör slumpen var vapnet träffar. Då har du i gengäld hela din chans att träffa. Slå 1T20 och titta i tabellen Slumpträff under kolumnen för närstrid.

AVDRAG FRÅN TRÄFFCHANSEN

Kroppsdel	Avdrag från träffchansen
HÖGER BEN	–4
VÄNSTER BEN	–4
MAGE	–3
BRÖSTKORG	–3
HÖGER ARM	–5
VÄNSTER ARM	–5
HUVUD	–6

SLUMPTRÄFFTABELL

Kroppsdel	Avstånd (1T20)	Närstrid (1T20)
HÖGER BEN	1-3	1-2
VÄNSTER BEN	4-6	3-4
MAGE	7-9	5-7
BRÖSTKORG	10-14	8-12
HÖGER ARM	15-16	13-15
VÄNSTER ARM	17-18	16-18
HUVUD	19-20	19-20

PARERING Närstridsvapen kan i allmänhet parera ett anfall från motståndaren. Svärd och stångvapen är gjorda för att kunna parera. Knivar kan i nödfall användas för att avvärja ett anfall.

När du parerar använder du vapnet för att blockera motståndarens anfall. Lyckas pareringen är det troligt att du inte tar någon skada av anfallet. Bara om vapnet misslyckas med att fånga upp hela anfallet finns det en risk att bli skadad. Den del av effekten som vapnet inte absorberar fortsätter in mot den kroppsdel motståndaren siktade mot. Du har samma chans att parera som att anfalla med ett vapen. Slår du under eller lika

med chansen att parera lyckas försöket. Då slår du 1T20. Resultatet är den effekt som vapnet fångar upp vid pareringen. All skada som anfallet gör utöver det går vidare in.

Att parera ett anfall tar en handling i anspråk.

AVSTÅNDSVAPEN Avståndsvapen fungerar i princip som närstridsvapen. Du kan sikta på en särskild kroppsdel eller skjuta där motståndaren är som bredast. Siktar du på en särskild kroppsdel drar du ifrån en del från träffchansen. Titta i tabellen för avdrag från träffchans. Skjuter du där motståndaren är som bredast blir det inga avdrag. Slå 1T20 och titta i tabellen Slumpträff under kolumnen för avståndsvapen.

AUTOMATVAPEN Färdigheten Automatvapen används när du skjuter automateld med ett vapen, ett gevär eller en k-pist. Skjuter du istället punkteld används färdigheten Gevär för automatgeväret eller automathagelgeväret och Pistol för k-pisten. För maskingevär används inte färdigheten Automatvapen, utan enbart Tunga vapen.

AUTOMATELD Automatvapen kan avfyra flera skott i snabb följd. Du väljer i början av stridsrundan om du ska ge automateld. Då bestämmer du också om du skjuter en lång eller kort salva. En kort salva är tre skott, en lång salva består av tio skott.

Automateld ökar chanserna att träffa. En kort salva ger +2 i träffchans. En lång salva ger +5. Om salvan träffar slår du för hur många skott som träffade. Med en kort salva träffar 1-3 skott (slå 1T10 och dela med tre, avrundat uppåt. 10 innebär tre träffar). För en lång salva slår du 2T5. Mellan två och tio skott träffar.

Automateld träffar alltid slumpmässigt. Slå på slumptabellen och se var skotten går in. Skotten kan träffa mer än en motståndare. En tät klunga människor som står inom 3 kvm kan träffas.

EXEMPEL: GILBERT SKJUTER EN LÅNG SALVA MED SIN K-PIST MOT CAIRATH. HAN HAR 13 I AUTOMATVAPEN OCH FÅR +5 FÖR EN LÅNG SALVA. HAN SLÅR 15 OCH TRÄFFAR. HAN SLÅR 2T5 FÖR ATT SE HUR MÅNGA SKOTT SOM TRÄFFADE. FYRA SKOTT GICK IN. FYRA SLAG PÅ SLUMPTABELLEN VISAR VAR SKOTTEN TRÄFFADE: TVÅ I MAGEN, ETT I HÖGER BEN OCH ETT I VÄNSTER ARM. HAN SLÅR FYRA EFFEKTTÄRNINGAR FÖR ATT AVGÖRA EFFEKTEN FÖR VARJE KULA. DET BLIR EN SKRÅMA OCH ETT LÄTT SÅR I MAGEN, ETT ALLVARLIGT SÅR I BENET OCH ETT LÄTT SÅR I VÄNSTER ARM.

Effekt och skada

Hur mycket skada gör vapnet som träffar? Det avgörs av effektslaget. Effekten är ett mått på hur stor skada vapnet gör. Ju högre effekt du slår, desto mer skada tar motståndaren. När du har träffat och avgjort vilken kroppsdel som skadats slår du 1T20 för att se hur stor skadan blir.

Skadan anges som sår av olika svårartad typ. Höga effektslag ger värre sår. Det finns fyra sårtyper: skråmor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår. Varje träff ger bara ett sår, men flera träffar kan ge flera sår av samma eller olika typ. Vapnet påverkar hur svår skadan blir. Ett maskingevär är farligare än en dolk. Det krävs ett högre effektslag för att ge motståndaren ett allvarligt eller dödligt sår med dolken än med maskingeväret. Varje vapen har en egen effekttabell som visar sambandet mellan effektslag och sårtyp.

En .38 pistol ger till exempel en skråma på effekt 1-6, ett lätt sår på 7-10, ett allvarligt på 11-15 och ett dödligt sår på effekt 16 eller högre. Så snart effektslaget når dödligt sår eller högre dör den sårade av skadan från vapnet. (Men se under Sår, läkning och infektioner angående sårtyper i förhållande till var du träffar).

En skyddsrustning skyddar mot den skada vapnet gör genom att absorbera en del av eller hela effekten. I tabellen för skyddsutrustning anges hur mycket effekt olika typer av utrustning absorberar.

SKADEBONUS Skadebonusen ökar eller minskar effekten för närstridsvapen och kastvapen. Bonusen läggs till eller dras ifrån effekten för närstridsvapen. För kastvapen läggs halva bonusen till, eller dras ifrån (avrunda nedåt).

Effektslaget ger normalt ett värde mellan 1 och 20, men skadebonus och perfekta träffar kan höja effekten över 20. Om du har en negativ skadebonus som sänker effekten kan den bli lägre än ett. Då tar inte motståndaren någon skada.

SÄRSKILDA SLAG Lyckas du mycket bra med slaget för att se om du träffar, kan skadan bli större genom att effekten höjs. Slår du en perfekt träff (1/10 av träffchansen, alltid på 1) får du lägga tio till effekten. Gör du en total miss (1/10 av chansen att missa, i princip alltid på 20) måste du slå på tabellen för totala missar.

HÖGHASTIGHETSVAPEN För höghastighetsvapen slår du två effektslag. Ett för kulan och ett för den hydrostatiska chocken som kulans anslagshastighet ger offret. Båda effektslagen drabbar den som träffas. Alla automatgevär och maskingevär är höghastighetsvapen.

Förbrukad uthållighet

Den som slåss blir snabbt trött. En strid tar hårt på krafterna, både fysiskt och mentalt. Det innebär att uthålligheten förbrukas snabbt i strid. För varje stridsrunda förbrukar du en poäng uthållighet. När uthålligheten når noll börjar du bli utmattad. Då kan du fortsätta att slåss lika många stridsrundor som du har tålighet. Sedan svimmar du av ansträngning. För varje stridsrunda du slåss med noll i uthållighet minskar chansen att lyckas med alla färdigheter med ett. Minskningen är kumulativ, så efter åtta stridsrundor har träffchansen minskat med åtta. När du vilar återfår du uthållighet med en poäng per tre minuter, fem poäng per femton minuter och tjugo poäng på en timme.

Om du svimmade av ansträngning är du medvetslös i 25 – din tålighet minuter. Uthålligheten återfås normalt under den tiden. Du kan aldrig få negativ uthållighet. Den som fortsätter att slåss efter att uthålligheten nått nollpunkten förlorar inte mer.

Färdigheter i strid

Det går att använda andra färdigheter än vapenfärdigheter i strid. De flesta andra färdigheter tar mer än en stridsrunda att använda. Många tar betydligt längre tid. De färdigheter som är lättast att använda i strid är de som tar en handling att utföra. Det är färdigheterna Gömma sig, Kasta och Leta. Dessutom kan du förflytta dig på olika sätt under striden. Färdigheterna Klättra, Rida, Simma, Smyga, Köra fordon och Pilot kan användas under en stridsrunda. Du behöver bara slå en gång per stridsrunda för att se om du lyckas använda färdigheten.

MANÖVRER Manövrer är de små trix och knep som kan stå mellan dig och döden. De ger dig en extra chans att överleva genom till exempel ett dubbelskott med revolvern. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har lärt dig manövern Kombinera. För att lyckas med en manöver måste du först lyckas med vapenfärdigheten för det vapen du anfaller med, och sedan med manövern. Varje manöver är en egen färdighet som köps för färdighetspoäng på vanligt sätt. Vapenmanövrerna beskrivs under färdigheter.

Stridens förlopp

Det är viktigt att veta när saker och ting sker i en strid. Hinner rollpersonerna dra sina vapen och försvara sig när underjordens makter reser sig ur kloakens gyttja? Eller slits de ned i mörkret för att sönderslitas levande? Vad händer om Cairath hinner inleda slakten precis samtidigt som hjältarna får upp sina vapen?

Spelledaren måste veta i vilken ordning rollpersonerna och deras fiender anfaller varandra, annars blir striden en enda röra av upprörda känslor och missuppfattningar. Det kan vara svårt för en oerfaren spelledare att leda en strid. Reglerna kan bli henne övermäktiga. För att undvika det finns en enkel mall över stridens förlopp. Följ den om du vill så blir striden enklare att överblicka. En erfaren spelledare ska inte bry sig om mallen. Hon kan avgöra själv i vilken ordning allt sker.

Stridsförloppet består av sju punkter. Gå från punkt till punkt under varje stridsrunda hela striden ut. Förloppet förklarar i vilken ordning motståndarna utför sina handlingar under en stridsrunda. När rundan är slut börjar ni om på punkt ett igen.

STRIDSORDNINGEN UNDER EN STRIDSRUNDA

1. SPELARNA BERÄTTAR FÖR SPELLEDAREN VAD DERAS ROLLPERSONER TÄNKER GÖRA UNDER STRIDSRUNDAN. Spelledaren bedömer hur många handlingar det kräver och berättar det för spelarna. Spelarna berättar bara i grova drag vad rollpersonen gör, detaljerna fylls i längre fram. Ofta räcker det att säga saker som "Nico glider undan och måttar en spark mot själaätarens strupe", eller "Deborah rusar nedför trappan och försöker fly."

2. BESTÄM VILKEN ELLER VILKA MOTSTÅNDARE VARJE ROLLPERSON SLÅSS MOT. För det mesta är det självklart. Om inte, så är det mest praktiskt att låta varje motståndare anfalla den rollperson som står närmast. Spelaren väljer själv vilken motståndaren rollpersonen anfaller.

3. SPELLEDAREN BEDÖMER AVSTÅNDET I METER MELLAN ROLLPERSONERNA OCH MOTSTÅNDARNA. Normalt är det enkelt, eftersom plat-

sen och omständigheterna för striden sätter vissa begränsningar. Om rollpersonerna råkar i strid med några vakter i en korridor är det troligt att de befinner sig längre fram i korridoren. Då bör inte avståndet vara längre än att de kan ha upptäckt varandra. Spelledaren bestämmer i allmänhet redan från början avståndet till motståndarna, men talar om det för spelarna nu.

4. SLÅ FÖR ATT SE VEM SOM FÅR INITIATIVET. Nu avgörs i vilken ordning de stridande kan anfalla. Spelarna slår ett initiativslag på 1T10. Spelledaren slår för motståndarna. Den som slår högst får anfalla först. Slaget modifieras av rollpersonens rörlighet. För varje steg över tolv i rörlighet får han eller hon plus ett till slaget. Den som slog högst anfaller alltså först, därefter den som slog näst högst, den som slog tredje högsta, och så vidare. Får rollpersonen och motståndaren samma initiativ anfaller de samtidigt. Ett initiativslag gäller i allmänhet hela striden. Vill ni ha en mer detaljerad strid kan ni slå om varje runda.

5. HANDLINGARNA UTFÖRS I INITIATIVORDNING. Är avståndet till motståndaren större än fem meter kan bara avståndsvapen användas, är det mindre än fem meter kan även närstridsvapen och stridskonster användas. Pistoler, revolvrar, kastknivar och hagelbössor kan användas också på nära håll.

6. SPELARNA ANTECKNAR SÅR OCH SKADOR. Efter varje träff eller parering antecknar spelarna sår och skador rollpersonen har fått och räknar upp dem om det behövs. Dessutom slår han eller hon eventuella uthållighetsslag för att rollpersonen inte ska svimma. Gå tillbaka till **2** och låt alla utföra sin nästa handling. När alla tre handlingstillfällena är över eller alla har slut på handlingar fortsätter du ned till **7**.

7. GÅ TILLBAKA TILL 1 OCH BÖRJA OM. Nu är en stridsrunda slut. Börja om från början igen och fortsätt tills striden är avslutad.

EXEMPEL: GILBERT OCH CASSANDRA ÄR OMRINGADE AV CAIRATHS TJÄNARE, SOM NÄRMAR SIG MED DOLKAR OCH PÅKAR. DE STÅR PÅ EN SMAL AVSATS I KLOAKEN OCH BARA EN MOTSTÅNDARE ÅT GÅNGEN KAN KOMMA ÅT DEM.

1 "JAG SKJUTER MOT DEN FÖRSTA SOM KOMMER MOT MIG OCH FÖRSÖKER ANVÄNDA HONOM SOM EN SKÖLD MOT DE ANDRA", SÄGER GILBERT. "JAG TÄCKER GILBERTS RYGG OCH SKJUTER MOT DEM SOM KOMMER MOT OSS BAKIFRÅN", SÄGER CASSANDRA. GILBERT KAN ANVÄNDA SIN FÖRSTA HANDLING FÖR ATT SKJUTA. SEDAN TAR DET HONOM EN HANDLING ATT FÖRSÖKA GREPPA MOTSTÅNDAREN OCH YTTERLIGARE EN HANDLING ATT FÅ UPP HONOM SOM EN SKÖLD MOT DE ANDRA, OM GREPPET LYCKAS. CASSANDRA KAN ANVÄNDA TRE HANDLINGAR FÖR ATT SKJUTA.

2 DET ÄR SJÄLVKLART VILKA DE SLÅSS MOT.

3 SPELLEDAREN BESTÄMMER ATT DET TAR MOTSTÅNDARNA EN HANDLING ATT KOMMA FRAM TILL GILBERT OCH CASSANDRA.

4 GILBERT SLÅR 3. MED INITIATIVBONUS BLIR DET 9. HANS MOTSTÅNDARE SLÅR 4. GILBERT GÅR FÖRST. CASSANDRA SLÅR 2. MED INITIATIVBONUS BLIR DET 6. MOTSTÅNDAREN SLÅR 8 OCH GÅR FÖRE HENNE.

5 VID FÖRSTA HANDLINGSTILLFÄLLET SKJUTER FÖRST GILBERT. CASSANDRAS MOTSTÅNDARE ANVÄNDER SEDAN SIN HANDLING TILL ATT RÖRA SIG. DÄRPÅ SKJUTER CASSANDRA SITT SKOTT INNAN HAN HINNER FRAM. SIST RÖR SIG GILBERTS MOTSTÅNDARE. MOTSTÅNDARNA VAR TVUNGNA ATT ANVÄNDA SINA HANDLINGAR TILL ATT KOMMA FRAM. DE KAN INTE ANVÄNDA SINA NÄRSTRIDSVAPEN ÄNNU.

6 SPELLEDAREN ANTECKNAR ATT GILBERTS MOTSTÅNDARE TAGIT EN SKRÅMA OCH CASSANDRAS ETT ALLVARLIGT SÅR. SPELLEDAREN GÅR TILLBAKA TILL **2** OCH GÖR OM ALLT TILLS ALLA TRE HANDLINGSTILLFÄLLENA ÄR ÖVER ELLER ALLAS HANDLINGAR ÄR SLUT.

7 SPELLEDAREN GÅR TILLBAKA TILL **1** OCH PÅBÖRJAR EN NY STRIDSRUNDA.

TID UNDER STRID

Att hålla reda på tiden hör till spelledarens viktigaste uppgifter. Hon måste veta hur lång tid det tar rollpersonerna att göra något, eller när något utanför deras kontroll inträffar. Under strid och i andra stressade situationer används stridstid. Den räknas i stridsrundor på vardera 5 sekunder. Det går tolv stridsrundor på en minut.

HANDLINGAR

Under en stridsrunda hinner du utföra ett visst antal handlingar. En handling är till exempel att dra en pistol, att plocka upp något eller att starta en bil. En god grundregel är att allt som kan utföras i en rörelse är en handling.

Det innebär att ju fler handlingar du har, desto mer hinner du göra under en stridsrunda. Som mest kan en ordinär människa ha 4 handlingar under en stridsrunda. Antalet beror på rörligheten. Alla har i grunden 2 handlingar.

Handlingarna under en stridsrunda fördelas på tre tillfällen:

har de stridande upp till 3 handlingar handlar rollpersonen och motståndaren i allmänhet i tur och ordning vid varje handlingstillfälle. Alla utför sin första handling i tur och ordning, vid nästa handlingstillfälle sin andra, och så vidare. Om någon har färre än 3 handlingar (vilket naturligtvis ofta kommer att vara fallet) får han bara handla vid det första (om han har 1 handling) eller vid det första och det andra (om han har 2 handlingar) handlingstillfället.

Om någon har *mer* än 3 handlingar får han utföra flera handlingar i rad vid ett eller flera av de tre handlingstillfällena. Vilket tillfälle han väljer avgör han själv. Normala människor får emellertid aldrig utföra mer än två handlingar i rad vid ett handlingstillfälle (såvida de inte har en fördel som tillåter detta). Övernaturliga varelser får utföra högst tre handlingar i rad vid ett handlingstillfälle. Den som vinner initiativet börjar med sin första handling, eller om han har fler än tre handlingar och vill utföra den/de extra vid detta tillfälle, sina första handlingar. Sedan utför den andra sin(a) första handling(ar). De utför sedan en (eller flera) handling(ar) vid det andra och det tredje tillfället eller slutar om handlingarna tar slut. När någon får slut på handlingar kan han eller hon inte längre anfalla eller försvara sig, eller över huvudtaget agera. Han eller hon är helt hjälplös om motståndaren har handlingar kvar. Strider en rollperson mot två eller flera motståndare börjar på samma sätt den som vann initiativet. De stridande utför sedan en eller flera handlingar var i tur och ordning vid varje tillfälle, tills stridsrundan är över eller handlingarna tar slut.

I stridssituationer talar spelaren om vad han eller hon tänker göra i nästa stridsrunda. Spelledaren bedömer hur lång tid det tar att göra. Har rollpersonen några handlingar kvar kan han eller hon göra något mer innan stridsrundan är slut.

Försöker rollpersonen göra något som kräver så många handlingar att det tar längre tid än en stridsrunda fortsätter han eller hon in i nästa stridsrunda och använder det nödvändiga antalet handlingar i den. Sedan fortsätter spelledaren att räkna handlingar som vanligt. Systemet med handlingar används för att visa när saker sker i förhållande till varandra. Det krävs en viss mängd handlingar för att rollpersonen ska kunna utföra något. Motståndaren har då sina handlingar på sig att göra något.

Spelledaren beräknar hur många handlingar spelledarpersonerna använder och berättar för spelarna vad deras rollpersoner kan se av det. Eftersom rollpersonerna inte vet vad spelledarpersonerna tänker kan de bara veta vad de kan se. De kan se att motståndaren skjuter mot dem, men de kan inte veta att han tänker fly om anfallet misslyckas.

I närstrid kan högst fyra personer anfalla en och samma motståndare. Fler får inte plats. Det är praktiskt för spelledaren att låta varje rollperson och motståndare kämpa sig igenom en hel stridsrunda innan han eller hon börjar med nästa rollperson och motståndare. På det sättet blir striden lättare att överblicka, än om spelledaren försöker räkna handlingar för alla samtidigt.

EXEMPEL:

1. Strid mellan A (2 handlingar) och B (4 handlingar):

A VINNER INITIATIVET	A B	A B	B B
ELLER	A B	A B B	B
ELLER	A B B	A B	B
B VINNER INITIATIVET:	B A	B A	B B
ELLER	B A	B B A	B
ELLER	B B A	B A	B

2. Strid mellan C (3 handlingar) och D (övernaturlig; 6 handlingar):

D VINNER INITIATIVET	D C	D D C	D D D C
ELLER	D C	D D D C	D D C
ELLER	D D C	D C	D D D C
ELLER	D D C	D D C	D D C
ELLER	D D C	D D D C	D C
ELLER	D D D C	D C	D D C
ELLER	D D D C	D D C	D C

EXEMPEL: GILBERT HAR 18 I RÖRLIGHET. D.V.S. TRE HANDLINGAR I VARJE STRIDSRUNDA OCH FÅR UTFÖRA EN VID VARJE HANDLINGSTILLFÄLLE. HANS MOTSTÅNDARE HAR BARA TVÅ OCH FÅR INTE HANDLA ALLS UNDER DET TREDJE HANDLINGSTILLFÄLLET. GILBERT BÖRJAR STRIDEN MED ATT SKJUTA MOT SIN MOTSTÅNDARE. EN HANDLING. MOTSTÅNDAREN AVANCERAR. EN HANDLING. GILBERT GREPPAR SIN MOTSTÅNDARE. EN HANDLING. MOTSTÅNDAREN FÖRSÖKER BRYTA GILBERTS GREPP, MEN DET MISSLYCKAS. EN HANDLING. NU HAR GILBERT EN HANDLING KVAR, DÅ HAN KAN HÅLLA UPP SIN MOTSTÅNDARE FÖR ATT HINDRA DE ANDRA ANGRIPARNA. MOTSTÅNDAREN KAN INTE GÖRA NÅGOT. HAN HAR SLUT PÅ HANDLINGAR.

EXEMPEL PÅ HANDLINGAR

Det kan vara svårt att avgöra vad som är en handling och hur många handlingar som krävs för att göra en viss sak. Här följer en tabell över olika handlingar och hur många handlingar som krävs för att utföra vissa saker.

ANFALLA MED ETT VAPEN	1 HANDLING
PARERA MED ETT VAPEN	1 HANDLING
DRA ETT VAPEN	1 HANDLING
HÖLSTRA ETT VAPEN	1 HANDLING
LADDA ETT VAPEN	SE VAPENTABELLERNA
SIKTA NOGA	1-5 HANDLINGAR
STARTA EN BIL	1 HANDLING
PLOCKA UPP NÅGOT	1 HANDLING
SLÄPPA NÅGOT	1 HANDLING
RESA SIG UPP	1 HANDLING
GÅ NED PÅ KNÄ	1 HANDLING
LÄGGA SIG NED	2 HANDLINGAR
KASTA SIG NED	1 HANDLING
VÄNDA SIG OM	1 HANDLING
SVINGA SIG I REP	1-5 HANDLINGAR
GÖMMA SIG	1-5 HANDLINGAR
KASTA NÅGOT	1 HANDLING
LETA EFTER NÅGOT	1-10 HANDLINGAR
DUCKA	1 HANDLING
FÖRBINDA ETT SÅR	10 HANDLINGAR
DYRKA UPP ETT LÅS	1-10 HANDLINGAR
TÄNDA EN FICKLAMPA	1 HANDLING
SLÅ IN EN LÅST DÖRR	1 HANDLING

Särskilda stridsregler

Det finns mycket som kan påverka stridens utgång. Miljön och omständigheterna kan påverka chansen att träffa, parera och vilket vapen som används först. Därför finns det särskilda stridsregler som används i speciella situationer. Det kan tyckas bli många regler, men du kan själv bestämma vilka du vill använda eftersom de särskilda stridsreglerna inte är nödvändiga.

De finns med för att ge ett trovärdigare stridsförlopp. Dessutom används de inte så ofta. De kommer till pass just i särskilda situationer.

ANFALL BAKIFRÅN Anfaller du motståndaren bakifrån får du +5 i träffchans. Modifiera värden för perfekt träff och total miss till den nya träffchansen.

ANFALL FRÅN SIDAN Den som anfaller motståndaren från sidan får +2 i träffchans. Perfekt träff och total miss förändras efter det nya värdet.

ÖVERRASKA FIENDEN Gör du ett fullständigt överraskande anfall, till exempel ur bakhåll, läggs +5 till träffchansen. De läggs till de plus du får för Anfall bakifrån eller från sidan.

ANFALL MED SKJUTVAPEN PÅ NÄRA HÅLL Används skjutvapen mot ett mål som befinner sig inom en meter fördubblas chansen att träffa. Regeln gäller inte kastvapen. Den kan användas tillsammans med reglerna för Anfall bakifrån eller från sidan. Då görs fördubblingen efter det att chansen har ökats. Perfekt träff osv. modifieras efter den nya träffchansen.

ANFALL MOT FIENDE I UNDERLÄGE Anfaller du en fiende som befinner sig i svårt underläge (klättrande uppför ett rep, liggande på marken, hängande i ett tak) får du +10 i träffchans.

MÅLETS STORLEK Anfall mot större föremål ger dig bonus att träffa. Det är enklare att träffa ett hus än en gatlampa. För varje kvadratmeter i träffyta över 2 kvadratmeter får du +1 att träffa. Spelledaren gör avdrag för att träffa små föremål. Nedan finns förslag till avdrag för att träffa små föremål..

RÅDJUR	–2
KATT	–5
RÅTTA	–7
TENNISBOLL	–10
REP (10 M BORT)	–15

NÅDASTÖT Du kan alltid döda en helt försvarslös motståndare. (I teorin. De flesta har lyckligtvis svårt att döda i praktiken.) För att motståndaren ska anses försvarslös måste han eller hon vara medvetslös, sovande, hårt bunden till händer och fötter eller något liknande. Du måste i allmänhet använda ett vapen.

Du slår som vanligt för att träffa, men träffar automatiskt var du vill på motståndaren. En total miss är dock alltid ett misslyckande. Du kan sedan välja om träffen var dödande eller bara gör motståndaren medvetslös i 1T20 timmar. Slår du en total miss måste du slå på tabellen för totala missar. Risken för en total miss baseras på din omodifierade träffchans med vapnet.

OKONTROLLERAD ELDGIVNING Det finns tillfällen då du i vild panik, eller bara för att det är nödvändigt, försöker tömma hela magasinet i ditt eldvapen så snabbt som möjligt. Det kallas okontrollerad eldgivning och innebär att du kan avfyra så många skott som ditt vapen har i *maximal eldgivning* (se vapentabellen och förklaringar) i *en* handling. Din chans att träffa minskar med 4 för varje skott du skjuter, inklusive det första. Minskningen är kumulativ. Du får alltså –4 på det första skottet, –8 på det andra, –12 på det tredje osv. Chansen att träffa blir aldrig lägre än 1, oavsett hur många skott du skjuter. Du kan inte sikta noga och inte sikta på någon särskild kroppsdel vid okontrollerad eldgivning. Om en okontrollerad eldgivning drar ut över flera handlingar fortsätter naturligtvis de kumulativa avdragen. Om du avlossar två skott i den första handlingen (med –4 och –8), motståndaren skjuter tillbaka och du skjuter ytterligare två skott i din nästa handling får du –12 respektive –16 på dem.

Automatvapen, som k-pistar och automatgevär, antas kunna tömma *hela* magasinet på en enda handling vid okontrollerad eldgivning. Ambitiösa spelledare som inte tycker att det är realistiskt kan ta reda på eldhastigheten hos helautomatiska vapen och anpassa antalet stridsrundor det tar att tömma magasinet till verkligheten.

SIKTA NOGA Du siktar vanligen på en särskild kroppsdel i strid. Du kan också sikta extra noga på ditt mål. Det ökar chansen att träffa men tar samtidigt tid. För varje handling du siktar noga ökar träffchansen med +2, upp till +10. Man kan alltså maximalt sikta under fem handlingar. Även om du siktar längre ökar inte chansen att träffa.

SKJUTA MOT RÖRLIGT MÅL Använder du ett skjutvapen mot någon eller något som rör sig snabbt, minst som en springande människa, minskar chansen att träffa. Träffchansen sjunker olika mycket beroende på vilken riktning målet rör sig i. Rör det sig i sidled framför dig minskar chansen att träffa till hälften. Rör det sig direkt mot eller från dig minskar träffchansen till 3/4.

SKJUTA I RÖRELSE Skjuter du medan du rör dig får du minus på din chans att träffa. Att skjuta medan du går ger –1 på färdighetsvärdet. Om du springer får du –5. Kastar du dig ned får du –4. Svingar du dig i ett rep har du –10. Andra rörelser hamnar mellan –1 och –10.

SKJUTA FRÅN HÖFTEN Du kan skjuta från höften om du vill. Du kan inte sikta på någon särskild kroppsdel eller sikta noggrant. Du får +5 i initiativbonus när du gör det. Chansen att träffa minskar med 3. Det förutsätter förstås att vapnet är hölstrat vid höften eller att du håller ett gevär i midjehöjd.

SKYDDAD AV FÖREMÅL Befinner du dig delvis i skydd när någon anfaller dig med ett avståndsvapen eller kastvapen, slår spelledaren som vanligt för att se var på din kropp motståndaren träffar. Träffar han ett område som är skyddat tar skottet där.

SLÅ MEDVETSLÖS Du kan välja att försöka slå en motståndare medvetslös istället för att göra normal skada med närstridsvapen. Efter en träff slår du ett effektslag som normalt. Blir effekten offrets Tålx2 faller han medvetslös ned. En träff i huvudet ger dig +3 till effekten. Att slå med en gevärskolv, en påk eller dylikt ger +2. En blydagg ger +5.

SLÅS BAKÅT När ett vapens effektslag överstiger din tålighet slås du bakåt av kraften i anslaget. Slå ett Rör-slag för att undvika att ramla omkull. Du förlorar nästa handling. Observera att regeln gäller även om du bär en rustning som absorberar en del av effekten. Rustningens absorption räknas inte för att avgöra om du slås bakåt.

SLÅSS MED FEL HAND De flesta människor är höger- eller vänsterhänta. I normala fall håller de vapnet med den hand de är vana att använda.Ibland kan de, till exempel på grund av skada, tvingas slåss med fel hand. Då får de vissa minus. Träffchansen minskar med 10 minus rollpersonens rörlighetsbonus (allt över 12 i Rör). Den som har 15 i rörlighet får alltså –7 på sin chans

att träffa. De som har med färdigheten Slåss tvåhänt får inte några avdrag. De har tränat upp sin andra hand tills den är lika stark som huvudhanden.

Strid under särskilda förhållanden

Den miljö där striden utspelar sig påverkar din förmåga att slåss, förflytta dig och använda färdigheter.

DÅLIG BELYSNING I skenet från facklor, lyktor eller ficklampor har du –5 i avdrag från alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter. Du förflyttar dig också långsammare i dunklet, så förflyttningen är 3/4 av den normala. Har du en förflyttning på sex meter per stridsrunda rör du dig fyra meter i skenet från en ficklampa.

I ELLER UNDER VATTEN Hamnar du i strid i vatten måste du slå ett Rör-slag för att kunna slåss normalt, annars får du –3 på alla färdigheter. Befinner du dig under vatten måste du lyckas med ett simma för att kunna slåss normalt, annars får du –5 på alla färdigheter. Har du inte dykarutrustning gäller reglerna för drunkning och kvävning.

MÅNSKEN I månsken får du –10 i avdrag från alla färdigheter. Det svaga ljuset gör det svårt att gå i normal takt, så förflyttningen per stridsrunda halveras.

POSITIONER I STRID Hur du och din motståndare befinner er i förhållande till varandra påverkar era chanser att träffa. Anfaller du ur överläge, till exempel från en sluttning eller i en trappa får du +2 att träffa. Anfaller du ur underläge, till exempel mot någon som står på ett bord, får du –2.

TOTALT MÖRKER Befinner du dig i totalt kolmörker lyckas du bara använda en färdighet om du slår ett perfekt slag. Vid alla andra resultat misslyckas du. Av förståeliga skäl rör man sig mycket långsamt i totalt mörker. Din förflyttning är 1/10 av den normala. Har du en förflyttning på sex meter kan du bara gå en halv meter per stridsrunda i kolmörker.

Den minskade förflyttningen är helt och hållet frivillig. Du kan springa i panik genom mörkret, men då är risken stor att snubbla och falla. Spelledaren avgör från fall till fall vad som händer.

Det finns två färdigheter där dålig belysning ökar chanserna att lyckas. Det är Smyga och Gömma sig. Du får +5 i färdighetsvärde med det i dålig belysning och +10 i månsken. I totalt mörker misslyckas Gömma sig bara vid en total miss, medan Smyga får –5 på tärningsslaget.

TRÅNGA UTRYMMEN I trånga utrymmen, till exempel smala korridorer eller mycket små rum, är det svårt att slåss med spjut, käppar och andra långa vapen. Det går i allmänhet inte att använda vapen längre än två meter i trånga utrymmen. Anpassa regeln till den exakta situationen. Ibland kan bara en kniv eller liten pistol användas för att utrymmet är så trångt.

Perfekt träff och total miss

Perfekt träff och total miss fungerar på samma sätt för vapenfärdigheter som för andra färdigheter. Slår du lägre än 1/10 av träffchansen läggs +10 till effekten. En omodifierad etta är alltid en perfekt träff.

Slår du högre än 20 minus 1/10 av chansen att misslyckas gör du en total miss. Resultatet avrundas uppåt. En omodifierad 20 är alltid en total miss om du inte har färdighetsvärde över 20. Då slår du för färdigheten igen. Blir det 1-19 har du bara misslyckats. Slår du 20 igen har du de facto gjort en total miss.

Gör du en total miss misslyckas du fullständigt. Försöker du använda en vanlig färdighet får spelledaren helt enkelt föreställa sig det obehagligaste som kan hända i situationen.

För vapenfärdigheterna fungerar det lite annorlunda. Ibland är det lätt att avgöra vad som händer. Den som slåss på ett regnvått tak ramlar ned. Men ibland är det inte självklart vad som händer. Då slår spelledaren 1T20 och avläser resultatet i tabellen nedan.

1-5	ROLLPERSONEN TAPPAR BALANSEN OCH FÅR –5 I AVDRAG FRÅN NÄSTA ANFALL ELLER FÖRSÖK ATT ANVÄNDA EN FÄRDIGHET
6-8	ROLLPERSONEN FALLER NED OCH MOTSTÅNDAREN FÅR +10 I TRÄFFCHANS VID NÄSTA ANFALL.
9-10	ROLLPERSONEN FÖRLORAR NÄSTA HANDLING
11-12	ROLLPERSONEN FÖRLORAR DE TRE FÖLJANDE HANDLINGARNA.
13-14	ROLLPERSONEN FÖRLORAR SITT VAPEN, SOM SLUNGAS 1T10 METER BORT
15-16	ROLLPERSONENS VAPEN GÅR SÖNDER ELLER HAKAR UPP SIG

FÖR RESTEN AV STRIDEN, OM DET VAR VAPNET HAN ELLER HON MISSLYCKADES MED ATT ANVÄNDA.

17 ROLLPERSONEN TRÄFFAR DEN VÄN ELLER BUNDSFÖRVANT SOM STÅR NÄRMAST. SLÅ SOM VANLIGT FÖR EFFEKT. OM DET INTE FINNS NÅGRA VÄNNER ATT TRÄFFA LYCKAS ROLLPERSONEN SKADA SIG SJÄLV.

18 ROLLPERSONEN SKADAR SIG SJÄLV. SLÅ SLUMPMÄSSIGT FÖR VAR HAN ELLER HON SKADAS OCH HUR STOR SKADAN ÄR.

19 ROLLPERSONEN GÖR EN PERFEKT TRÄFF PÅ DEN VÄN SOM STÅR NÄRMAST. SLÅ FÖR VAR DEN TRÄFFAR OCH HUR STOR SKADAN BLIR.

20 ROLLPERSONEN LYCKAS GÖRA EN PERFEKT TRÄFF PÅ SIG SJÄLV. SLÅ FÖR VAR HAN ELLER HON TRÄFFAR OCH HUR STOR SKADAN BLIR.

Slåss med skador

SÄNKT TRÄFFCHANS Skador gör dig svagare och långsammare. Blodförlust och sårchock sätter sina spår. När du är skadad får du avdrag från chansen att använda alla färdigheter. Hur stora avdragen blir, beror på sårtypen.

En skråma ger inga minus. Ett så litet sår påverkar inte möjligheterna att slåss.

Ett lätt sår ger –2 i alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter.

Ett allvarligt sår ger –3 i alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter.

Avdragen för alla sår är kumulativa. Har du ett lätt sår och två allvarliga sår får du sammanlagt –8 i avdrag från alla färdigheter. Det sammanlagda avdraget blir dock högst –15.

EXEMPEL: GILBERT HAR BLIVIT SKADAD I MAGEN OCH ARMEN. HAN HAR TVÅ LÄTTA SÅR. EFTER DET HAR HAN –4 I ALLA FÄRDIGHETER. HAN HAR SÄNKTA FÄRDIGHETSVÄRDEN TILLS SKADORNA ÄR LÄKTA.

MINSKAT ANTAL HANDLINGAR En skadad människa reagerar långsammare. Ju svårare skadad du är, desto långsammare blir du. Den svårt skadade kan utföra färre handlingar än vanligt. Har du ett allvarligt sår kan du utföra en handling mindre per stridsrunda än normalt. Skråmor eller lätta sår påverkar inte antalet handlingar. Minskningen är kumulativ. Två allvarliga sår minskar antalet handlingar med två. Hade du bara två handlingar från början kan du bara handla i varannan stridsrunda. Hade du två handlingar från början och får tre allvarliga sår kan du bara agera i var tredje stridsrunda. Man kan emellertid aldrig förlora mer än 4 handlingar på detta sätt.

Flera mindre sår som räknas upp till ett allvarligt sår ger också färre handlingar. Om du får så många lätta sår att de bildar ett allvarligt förlorar du en handling.

Avdragen från färdighetsvärdena och det minskade antalet handlingar gäller tills såren är läkta. Om spelledaren vill kan hon låta rollpersonerna återfå sina gamla färdighetsvärden och förlorade handlingar gradvis. Dela bara upp minskningen i det antal veckor eller dagar rollpersonen behöver för att återhämta sig.

EXEMPEL: GILBERT HAR FÅTT TRE LÄTTA SÅR. HAN HAR FÖRLORAT MYCKET BLOD. HAN HAR 11 I TÅLIGHET, SÅ DE TRE LÄTTA SÅREN MOTSVARAR ETT ALLVARLIGT. DET ALLVARLIGA SÅRET GER HONOM TVÅ HANDLINGAR ISTÄLLET FÖR DE TRE HAN HAR I VANLIGA FALL. HAN FÅR ALLTSÅ INTE HANDLA VID DET TREDJE HANDLINGSTILLFÄLLET.

FÖRSÄMRAD UTHÅLLIGHET En sårad människa blir svagare och orkar inte lika mycket som förut. Uthålligheten sjunker när man blir sårad. Ju svårare såret är, desto mer sjunker uthålligheten.

Du minskar uthålligheten enligt tabellen nedan. Förlusterna är kumulativa. Har du tre skråmor förlorar du 3x5=15 poäng i uthållighet. Du återfår en poäng av den förlorade uthålligheten varje dygn. Det går alltså betydligt långsammare än att återfå uthållighet som man förlorat genom uttröttning.

SÅRTYP	UTHÅLLIGHETSFÖRLUST
SKRÅMA	5
LÄTT SÅR	10
ALLVARLIGT SÅR	20

Ett uppräknat sår räknas som de mindre sår det består av. Har du ett uppräknat allvarligt sår som består av tre lätta sår förlorar du 3x10=30 i uthållighet, inte 20.

Den som har ett allvarligt sår förlorar dessutom blod. Det gör att uthålligheten sjunker med tre för varje stridsrunda. När såret förbinds så att blodflödet stoppas upphör uthålligheten att sjunka. Många icke-mänskliga varelser drabbas dock inte av blodförlust.



ET RASSLANDE LJUDET NÄR GALLREN LYFTES UR MARKEN. KLAFSET AV GYTTJIGA FÖTTER MOT ASFALTEN. STANKEN FRÅN UNDERJORDEN SOM RULLADE MOT OSS NÄR HORDEN AV TRASKLÄDDA KROPPAR KOM NÄRMARE. JAG HADE INTE TVÅ MAGASIN KVAR. DE VAR HUNDRATALS, KANSKE TUSENTALS. JAG BET IHOP MOT STANKEN OCH PRESSADE RYGGEN MOT MUREN. FEMTIO STEG BORT, FYRTIO STEG. NU URSKILDE JAG DEM I LJUSET FRÅN GATLYKTAN. JAG TOG SIKTE. ETT SKOTT. TVÅ. TRE. JAG HANN INTE SKJUTA DEM EN OCH EN INNAN DE VAR FRAMME. JAG TÖMDE RESTEN AV MAGASINET RAKT IN I HORDEN. NÅGRA FÖLL, MEN ERSATTES DIREKT AV NYA. ETT NYTT MAGASIN, DET SISTA. MIN SVETTIGA HAND HÖLL PÅ ATT TAPPA DET, MEN FICK IN DET I SISTA STUND. TIO STEG BORT. EN MUR AV STINKANDE KROPPAR OMRINGADE MIG. JAG SKÖT AV HELA MAGASINET I TVÅ SALVOR. NÅGRA KROPPAR FÖLL. DET TJÄNADE INGENTING TILL. JAG DROG KNIVEN UR STÖVELN, HÖLL KVAR GEVÄRET I HÖGER HAND SOM EN KLUBBA. NU VAR DE FRAMME, TRÄNGDE SIG IN MOT MIN KROPP MED KROKIGA KLOR OCH VÄSSADE TÄNDER. JAG SLOG VILT MED GEVÄRSKOLVEN, HÖGG KNIVEN I NÄRMASTE KROPP OCH FÖRSÖKTE FÅ LOSS DEN IGEN. MEN DERAS TÄNDER HÖGG IN I MITT KÖTT, DERAS KLOR SLET VAPNEN UR HÄNDERNA PÅ MIG."



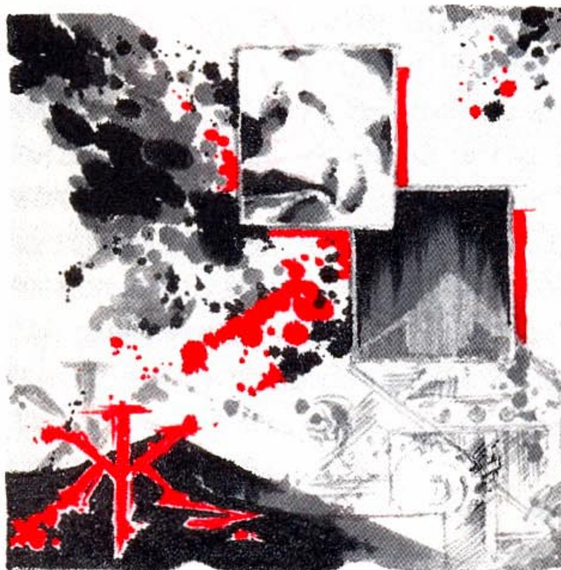
APEN & RUSTNING

Vapengrupper

Vapen delas in i olika grupper. Varje grupp styrs av en färdighet. Närstrids- och kastvapengrupperna är: Dolkar, Kastvapen, Krossvapen, Stångvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor. Skjutvapengrupperna är: Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen. En egen grupp utgörs av naturliga vapen — sparkar, grepp, kast, skallning och slag, som används i strid utan vapen.

Vapnens egenskaper beskrivs i vapentabellerna. Längd, vikt, kaliber och pris på vapen finns i utrustningslistorna. Nedan beskrivs några särskilda vapentyper och ammunition.

Handgranater Handgranater är en typ av kastvapen. Du drar ut sprinten, kastar granaten och 4-6 sekunder senare exploderar den. Det exakta tidsintervallet beror på granatens fabrikat. Explosiva granater har en radie på 3 meter och en sekundär radie på 6 meter. Inom den sekundära radien gör granaten en grad lägre skada. Ett dödligt sår blir ett allvarligt sår, ett allvarligt blir ett lätt och ett lätt en skråma. Det beskrivs närmare vid Radie nedan. Sex typer av granater beskrivs i tabellen, om vi räknar molotov-cocktails till dem.



JAG TÖMDE RESTEN AV MAGASINET RAKT IN I HORDEN. NÅGRA FÖLL, MEN ERSATTES DIREKT AV NYA.

CHOCKBOMB En kraftig ljusblixt och en öronbedövande knall gör dig helt försvarslös. Oförberedda offer blir blinda, döva och chockade i 1T5 stridsrundor. Därefter har de –5 på alla färdigheter i 1T5 timmar.

MOLOTOV-COCKTAIL Bensin i en glasflaska, bensindränkt trasa nedstoppad i flaskhalsen. Tänd på och kasta. Bensinen antänds när flaskan krossas vid målet. Se även reglerna för eld under Olyckor.

RÖKGRANAT Kraftig, svart rök som effektivt fyller ett stort rum. Utomhus används de för att dölja anfall eller reträtt under några minuter. Om det blåser för vinden snabbt bort röken. Inomhus kan röken vara dödlig, särskilt i trånga utrymmen.

SPLITTERGRANAT Används i huvudsak mot människor. Splittret kan slita sönder din kropp innan du insett vad som hänt.

SPRÄNGGRANAT Används mot "hårda mål": byggnader, bilar och liknande. Räknas som ett tungt vapen mot dem, och som ett vanligt vapen mot människor.

TÅRGASGRANAT Stickande och irriterande rök som fyller lungorna och får dig att vilja klösa ut dina egna ögon. Känsliga personer kan drabbas av en allergisk reaktion och dö (en på 10 000, ungefär). Slå ett egoslag för att inte bli helt hjälplös och fly vilt. Lyckas det har du ändå –5 i alla färdigheter den kommande timmen.

Piskor och lasson Piska, bola och lasso gör inte skada på samma sätt som andra vapen. De kan istället snärja eller avväpna en motståndare. En skråma betyder att motståndaren är måttligt snärjd och kan ta sig loss genom att slå under dubbla sin rörlighet. Vid ett lätt sår måste den snärjda slå under sin rörlighet för att komma loss, och vid ett allvarligt sår under halva sin rörlighet. Ett dödligt sår innebär att motståndaren sitter som berget. Det tar alltid en handling att snärja sig loss, om så är möjligt. Ett allvarligt eller dödligt sår kan också slita vapnet ur handen på en motståndare. En piska eller bola kan också göra vanlig skada på motståndaren. Men skadan är då fem steg lägre än vad som anges i tabellen. Dra alltså fem ifrån effekten innan du beräknar skadan. En lasso kan bara användas för att snärja motståndaren.

Naturliga vapen Naturliga vapen är grepp, kast, knytnäve, skallning och spark. De styrs av färdigheten Slåss utan vapen eller av en kampsport. Skadan för Grepp anger ingen egentlig skada, utan hur bra grepp rollpersonen har fått om sin motståndare. En skråma betyder att angriparen har fått ett dåligt grepp. Det kan brytas om du slår under din styrka gånger två på 1T20. Ett lätt sår innebär ett hyfsat grepp. Du kan bryta dig loss om du lyckas med ett vanligt styrkeslag. Ett allvarligt sår innebär ett bra grepp. Du måste slå under din styrka delat med två på 1T20. Gör angriparen ett dödligt sår har han ett perfekt grepp om dig. Det kan inte brytas, utan du får vänta tills han behagar släppa.

Tunga vapen Tunga vapen gör inte skada på samma sätt som andra vapen. De är avsedda att användas mot byggnader och fordon, inte mot människor. Tunga vapen gör lätta skador, skador, svåra skador eller förstör, beroende på hur stor effekten

blir. Det är precis vad det låter som. Om en bil får en svår skada är den svårt skadad, förstörs den är den förstörd. Om tunga vapen drabbar levande varelser är effekten förödande. Då är lätt skada = ett allvarligt sår, skada = ett dödligt sår, svår skada = tre dödliga sår och förstört = fem dödliga sår.

Tunga vapen träffar inte en viss punkt. De gör skada inom en radie. I tabellen anges inom vilken radie vapnet gör full effekt. Inom en sekundär radie, som är lika många meter som den första radien, gör vapnet en grad lägre skada.

Om en handgranat har en radie på upp till tre meter, och gör svår skada där, gör den alltså skada inom en radie på tre till sex meter.



ETT NYTT MAGASIN, DET SISTA. MIN SVETTIGA HAND HÖLL PÅ ATT TAPPA DET, MEN JAG FICK IN DET I SISTA STUND.

Eldkastare Eldkastaren är ett tungt vapen med särskilda egenskaper. Det drivs av en napalmliknande vätska som antänds i det handhållna munstycket och pumpas ut av gastryck. Skadan i tabellen visar bara den skada som du får den stridsrunda du träffas av elden. Därefter brinner du ytterligare 2T10 stridsrundor. Såret blir värre ju längre du brinner. För varje stridsrunda ökar den framslagna effekten med 3. Spelledaren slår alltså bara en gång för effekten när du drabbas av elden. Brinner du i 7 stridsrundor ökar effekten med 3 sju gånger. Du är troligen död efter 4-5 stridsrundor. Elden kan inte kvävas, utan napalmen måste skrapas av eller spolas av med en högtrycksslang. Andra rollpersoner kan under en stridsrunda skrapa av nog för att minska din "brinntid" med två stridsrundor. Ensam kan du bara dö. Andra rollpersoner som hjälper dig utan asbesthandskar eller dylikt tar skada som av en fackla varje stridsrunda de skrapar. Eldkastaren träffar tre kroppsdelar med varje träff. De behöver inte ligga invid varandra.

När den används mot människor räknas eldkastaren som ett vanligt vapen vad gäller skada: Skr 1-5, ls 6-9, as 10-18, ds 19+. Det styrs av färdigheten Tunga vapen.

Improviserade vapen

Ibland tvingas du använda ett improviserat vapen: en stol, en avslagen flaska eller ett slagträ. Alla improviserade vapen räknas som de vapen de mest liknar. Stolen används som träklubba, flaskan som dolk eller klubba och slagträet som trästav. Du får dock –3 på effektslaget, eftersom improviserade vapen är mindre effektiva än "riktiga".

Ammunitionstyper Den typ av ammunition du använder påverkar hur stor skada du gör med ett skjutvapen. Viss ammo gör mycket skada men är värdelös mot skyddsvästar, med annan är det precis tvärtom. Vi räknar med fem typer av ammunition. Kostnaden för ammunition och merkostnaden för särskild ammuniton anges i utrustningstabellen.

STANDARDAMMUNITION Inga förändringar. Alla tabeller är beräknade efter standardammo.

DUM-DUM Ger +2 i effekt, men ökar en skyddsrustnings absorptionsförmåga med 5. Dessutom får du –1 att träffa på grund av usla ballistiska egenskaper.

HELMANTLAD AMMUNITION Helmantlad ammo ger –1 i effekt, men minskar skyddsutrustnings absorptionsförmåga med 3.

HOLLOW POINT Ger +1 i effekt.

TEFLON Påverkar inte effekten, men minskar en skyddsrustnings absorptionsförmåga med 5.

Förklaringar till vapentabellerna Varje vapen beskrivs enligt en viss mall i tabellen nedan. Här förklaras de olika begrepp som förekommer. Inom parentes står de förkortningar som finns i tabellerna. Vid varje rubrik i tabellen anges vilken eller vilka färdigheter som styr vapnen.

MAXIMAL ELDGIVNING (ME) Det maximala antal skott du kan skjuta per handling vid *okontrollerad eldgivning*. Detta gäller i första hand pistoler, revolvrar, gevär och hagelbössor. Automatvapen kan antingen skjuta en lång eller kort salva, eller tömma hela magasinet i en handling (Se särskilda stridsregler). Observera att du i det sista fallet får –4 på första skottet, –8 på det andra, osv.

SÅR (SKR, LS, AS, DS)

Varje vapen har en egen effekttabell, som visar sambandet mellan effektslaget och den typ av sår motståndaren får. En viss effekt ger en viss typ av sår. Det finns fyra olika typer av sår: skråmor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår. Ibland står det till exempel 15+ i en sårkolumn. Det betyder att all effekt på 15 eller högre ger en sådan typ av sår. I tabellen förkortas skråma 'Skr', lätt sår 'ls', allvarligt sår 'as' och dödligt sår 'ds'.

Tunga vapen ger inte sår i vanlig mening, utan gör skada. För tunga vapen anges om de gör lätt skada (LS), skada (S), svår skada (SS) eller förstör (F). De är inte i första hand ämnade att användas mot enskilda människor, utan mot fordon, byggnader eller folkmassor.

För piskor och kedjor anger såren i första hand hur pass bra vapnet har snärjt eller avväpnat motståndaren. Se ovan. För grepp och kast anger det hur bra motståndaren har fällts eller greppats.

RÄCKVIDD (RV) Det avstånd ett skjutvapen når utan att skytten får några avdrag från sina möjligheteter att träffa, eller från skadan. På längre avstånd modifieras både FV och skada. Modifikationerna beskrivs i en särskild räckviddstabell längre fram.

LADDA Antal handlingar som krävs för att ladda ett skjutvapen. Där två siffor står i tabellen anger den före snedstrecken laddning för hand och den efter strecket laddning med snabbladdare.

RADIE (R) Det område som påverkas av en handgranat eller ett tungt vapen. Inom radien gör vapnet skada enligt effekttabellen. I en sekundär radie, som sträcker sig ytterligare lika långt ut, gör vapnet ett steg mindre skada. En radie på tio meter ger alltså en sekundär radie på 20 meter. Inom de första tio meterna gör vapnet skada enligt tabellen. Ytterligare tio meter ut gör det en grad lägre skada — svår skada blir bara skada, skada blir lätt skada för tungt vapen. För handgranat blir lätt sår skråma, allvarligt sår lätt sår och dödligt sår allvarligt sår i den sekundära radien.

NÖDVÄNDIG STYRKA OCH RÖRLIGHET (S/R) En rollperson som använder ett vapen bör vara tillräckligt stark och smidig för att hantera det utan problem. Nödvändig styrka och rörlighet är de värden som rollpersonen måste ha för att inte få avdrag från FV att använda vapnet. Har han eller hon lägre styrka och/eller rörlighet minskar färdighetsvärdet med ett för varje steg under det nödvändiga värdet. Om en rollperson har för låga värden i både styrka och rörlighet minskar färdighetsvärdet med ett för varje steg i båda egenskaperna som saknas.

EXEMPEL: FÖR ATT FÖRKLARA VAPENTABELLEN BESKRIVER VI DET FÖRSTA VAPNET, EN COLT PYTHON. I UTRUSTNINGSLISTAN FINNS VAPNETS LÄNGD, VIKT, DEN KRAFTIGASTE AMMUNITIONSTYP SOM VAPNET KLARAR OCH PRIS.

I VAPENTABELLEN ANGES FÖRST FÖR ICKE AUTOMATISKA OCH HALVAUTOMATISKA VAPEN VAPNETS MAXIMALA ELDGIVNING VID OKONTROLLERAD ELDGIVNING, 3 SKOTT PER HANDLING FÖR COLTEN. SEDAN ANGES VILKEN SKADA SOM VAPNET GÖR. COLTEN GER EN SKRÅMA MELLAN 1 OCH 5. ETT LÄTT SÅR MELLAN 6 OCH 9. ETT ALLVARLIGT SÅR MELLAN 10 OCH 14 OCH ETT DÖDLIGT SÅR PÅ EFFEKT 15 ELLER HÖGRE.

SEDAN KOMMER RÄCKVIDDEN. REVOLVERN HAR EN GRUNDRÄCKVIDD PÅ 30 METER. INOM DEN GÖR VAPNET FULL SKADA OCH SKYTTEN HAR FULL CHANS ATT TRÄFFA. PÅ LÄNGRE AVSTÅND MINSKAR TRÄFFCHANS OCH SKADA. DET VISAS I RÄCKVIDDSTABELLEN.

SEDAN ANGES HUR LÅNG TID COLTEN TAR ATT LADDA. DET TAR 4 HANDLINGAR FÖR HAND OCH 2 MED SNABBLADDARE.SIST ANGES VILKEN STYRKA OCH RÖRLIGHET SOM KRÄVS FÖR ATT HANTERA VAPNET. DET KRÄVS 10 I STYRKA OCH 8 I RÖRLIGHET FÖR ATT MAN INTE SKA FÅ MINUS I ATT TRÄFFA.



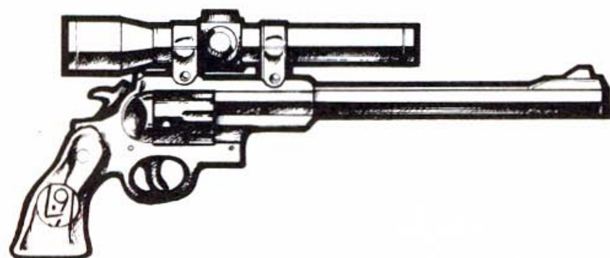
COLT PYTHON

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 M	4/2	10/8



COLT DETECTIVES SP.

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 M	4/2	8/8



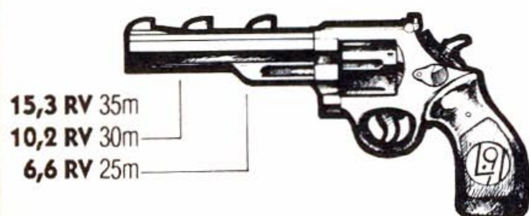
RUGER REDHAWK

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-3	4-7	8-12	13+	25 M	4/2	13/13



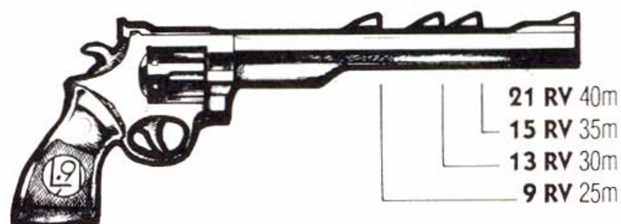
S&W BODYGUARD

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 M	4/2	8/8



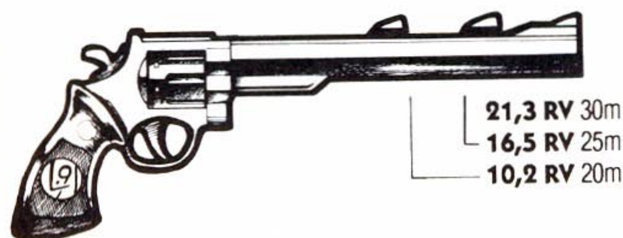
S&W CBT MAGN. M19

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	25 M	4/2	10/8



S&W CBT MAGN. M27

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 M	4/2	10/8



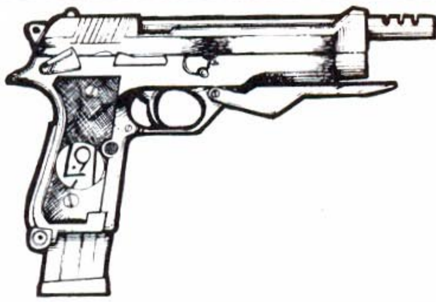
S&W CBT MAGN. M29

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-3	4-7	8-12	13+	20 M	4/2	13/13



BERETTA M 92F

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 M	2	10/8



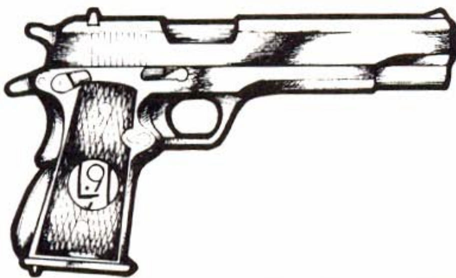
BERETTA M 93

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 M	2	10/8



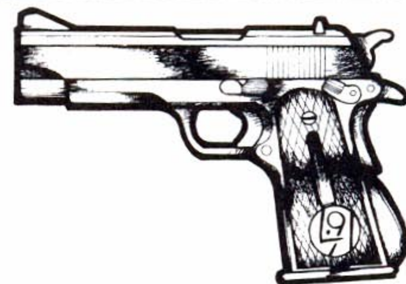
BROWNING HI-POWER

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-15	16+	30 M	2	10/8



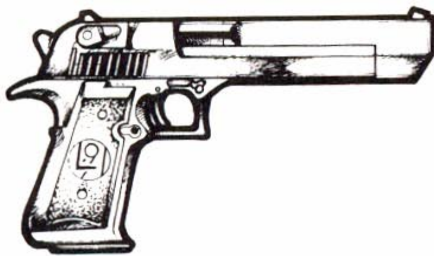
COLT M 1911 A7

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-4	5-9	10-14	15+	20 M	2	10/10



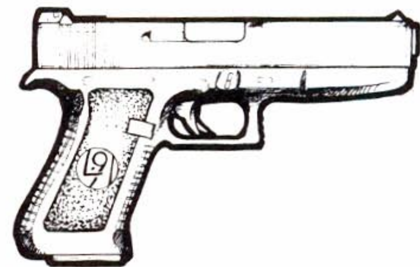
COLT COMMANDER

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-4	5-9	10-14	15+	15 M	2	10/10



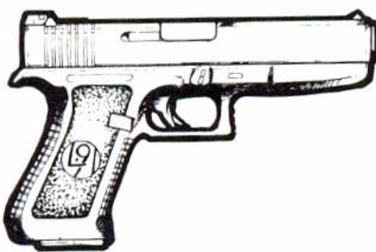
DESERT EAGLE

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 M	2	10/8



GLOCK M 17

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	35 M	2	10/8



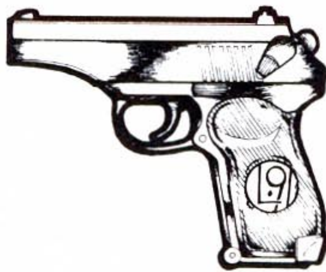
GLOCK M 19

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 M	2	10/8



LLAMA OMNI

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-4	5-9	10-14	15+	25 M	2	10/10



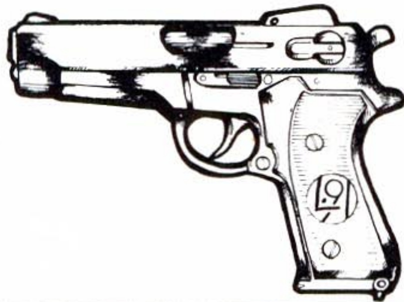
MAKAROV

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	15 M	2	7/7



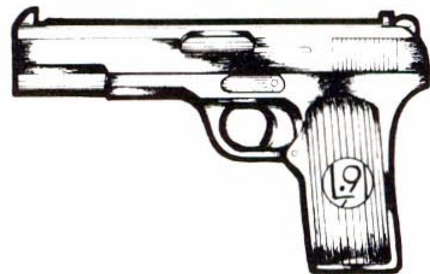
SIG-SAUER P 226

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-6	7-10	11-15	16+	20 M	2	8/8



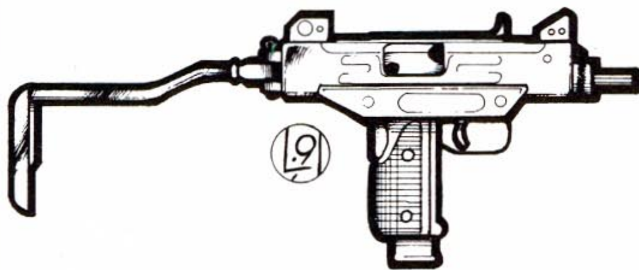
S&W M5904

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 M	2	10/8



TOKAREV

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-7	8-12	13-17	18+	15 M	2	8/8



UZI PISTOL

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-7	8-12	13-16	17+	15 M	2	10/12



WALTHER PPK

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-7	8-11	12-16	17+	15 M	2	6/6

KULSPRUTEPISTOLER FÄRDIGHET REVOLVRAR OCH AUTOMATPISTOLER/AUTOMATVAPEN



H&K MP5

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-6	7-10	11-15	16+	10 M	2	10/10



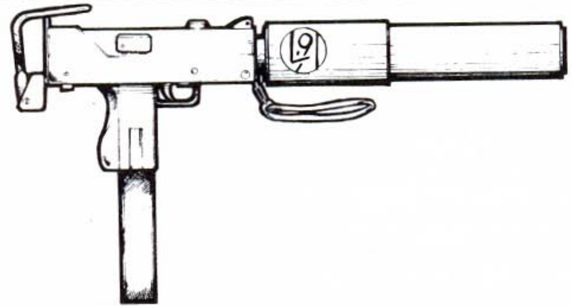
H&K MP5 SD3

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-5	6-10	11-14	15+	10 M	2	10/10



H&K MP5K

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-6	7-10	11-15	16+	10M	2	10/10



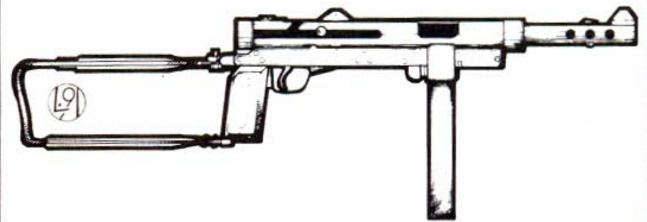
INGRAM M 10

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	5 M	2	12/12



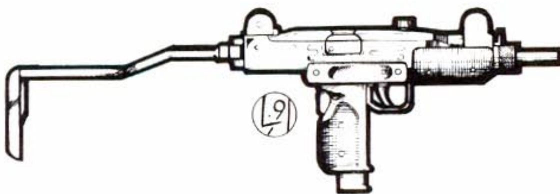
KALASJNIKOV AKR

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-7	8-12	13-16	17+	10 M	2	8/8



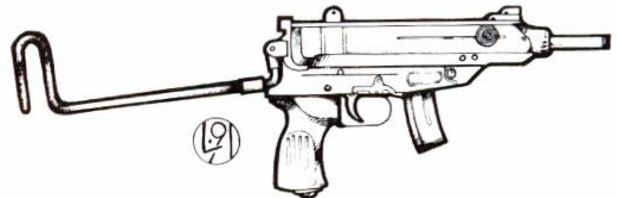
K-PIST M45B

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-6	7-10	11-15	16+	10 M	2	10/10



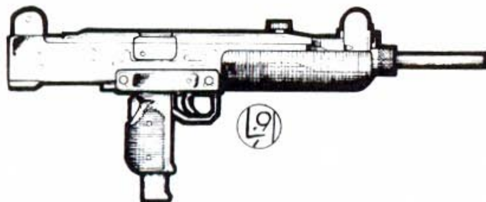
MINI UZI

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-6	7-11	12-15	16+	5 M	2	10/10



SKORPION M 61

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-7	8-11	12-16	17+	5 M	2	10/8



UZI

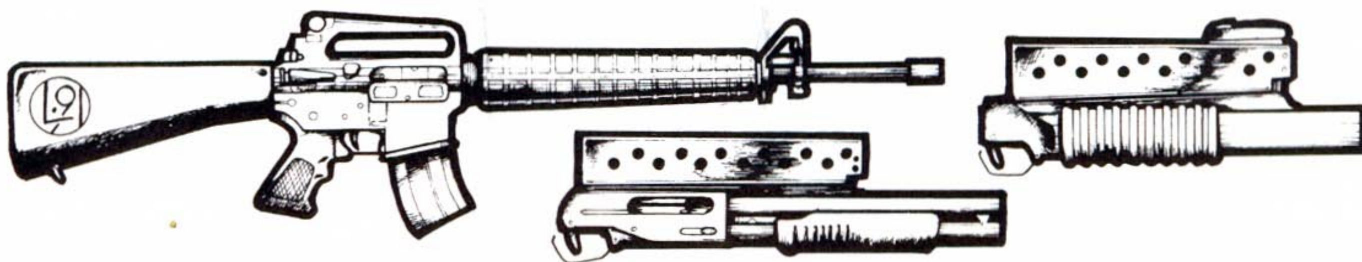
SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-6	7-10	11-15	16+	10 M	2	10/8



CAR 15

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8

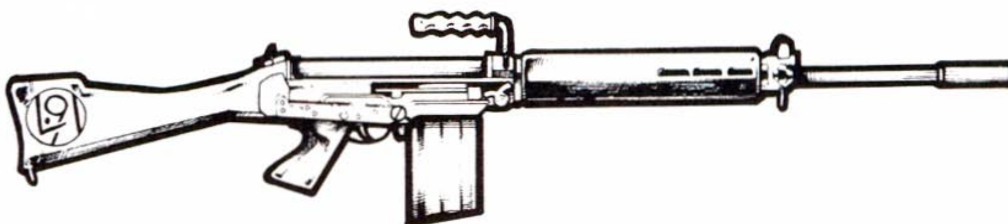
AUTOMATGEVÄR FÄRDIGHET GEVÄR/AUTOMATVAPEN



COLT M16 A2†

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8

†KAN UTRUSTAS SÅ ATT DEN SKJUTER HAGEL ELLER GRANATER



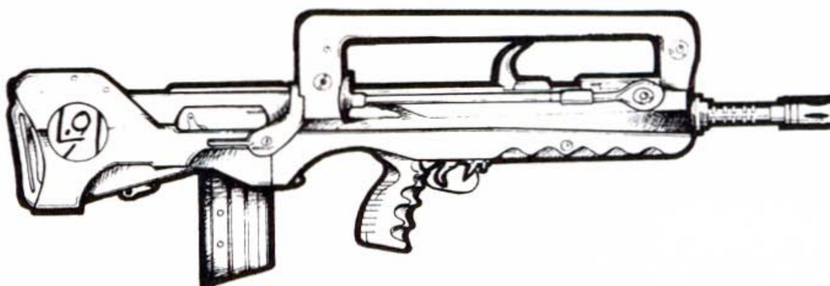
FN FAL L1A1

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8



FN FNC

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8



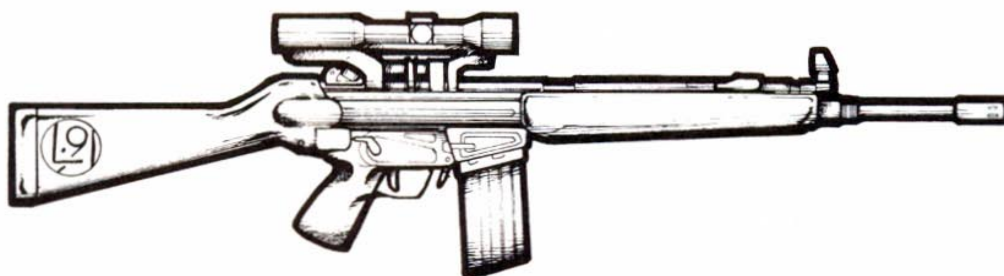
FN MAS

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	60 M	2	10/8



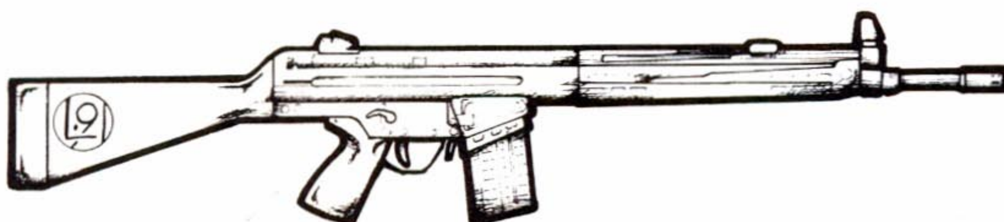
GALIL ARM

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8



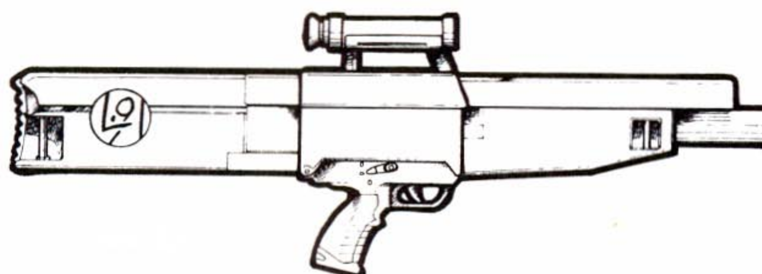
H&K 33 A2

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	50 M	2	10/8



H&K G3 A3

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-8	9-14	15+	60 M	2	10/10



H&K G11

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-5	6-10	11-15	16+	60 M	2	6/6



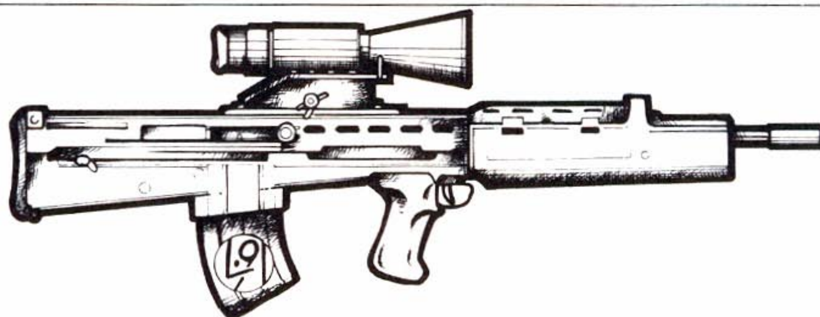
KALASJNIKOV AK47

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-5	6-10	11-14	15+	40 M	2	10/8



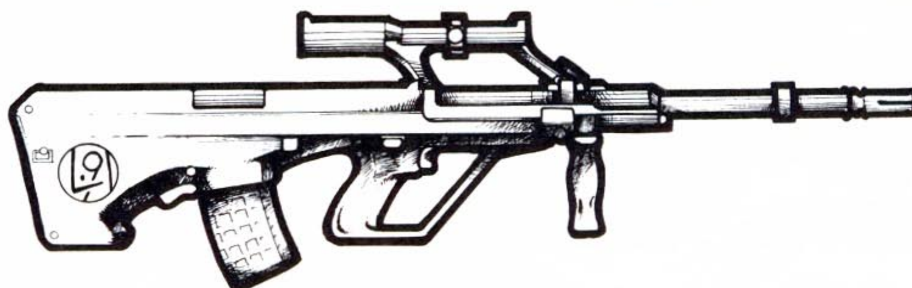
KALASJNIKOV AKM

SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-5	6-10	11-14	15+	40 M	2	10/10



L85 IWS

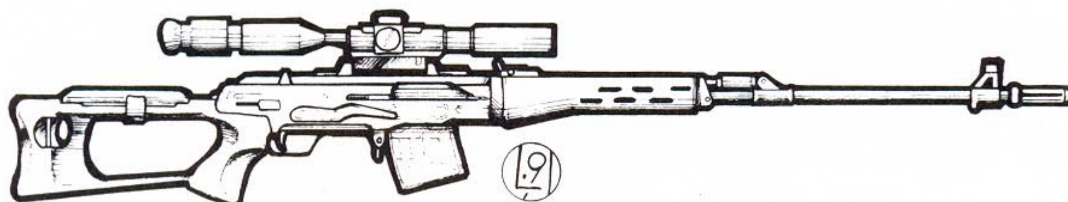
SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	60 M	2	8/8



STEYR AUG

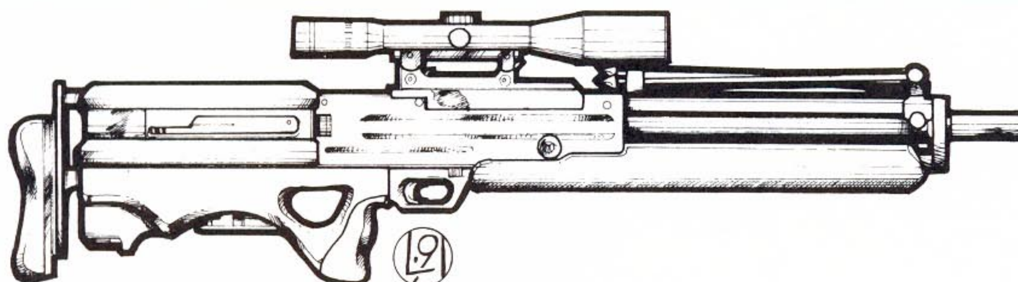
SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-4	5-9	10-14	15+	60 M	2	8/8

KRYPSKYTTE- OCH HAGELGEVÄR FÄRDIGHET GEVÄR



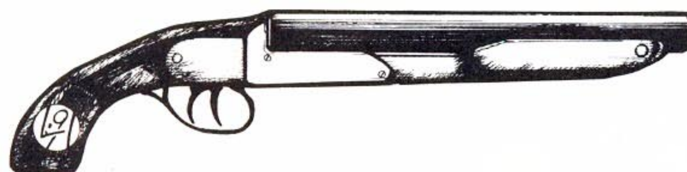
DRAGUNOV SVD

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-3	4-8	9-12	13+	100 M	3	10/10



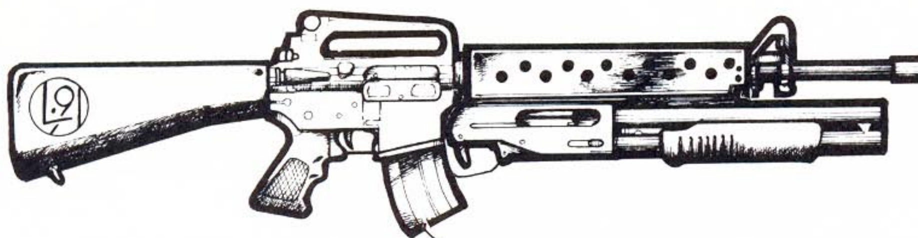
WA 2000

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-2	3-5	6-10	11+	100 M	3	13/11



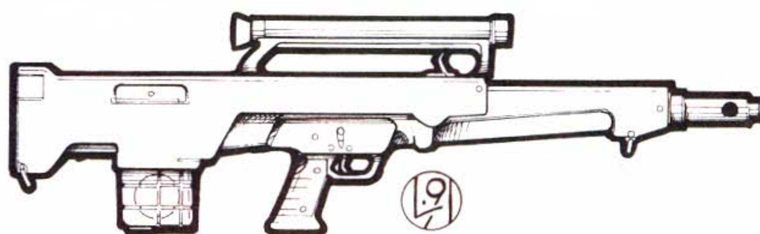
AVSÅGAT HAGELGEVÄR

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-7	8-11	12-16	17+	5 M	4	10/10



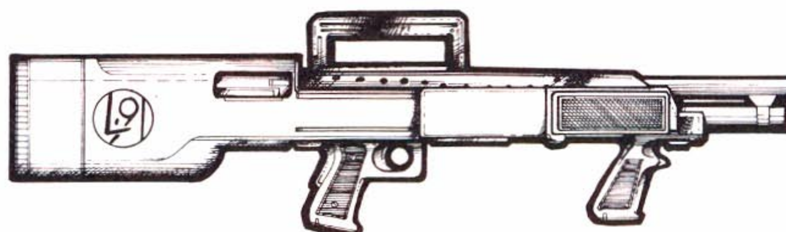
COLT M16 A2

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R	
3	1-3	4-9	10-13	14+	20 M	4	10/10	OM DET ÄR SPECIALUTRUSTAT



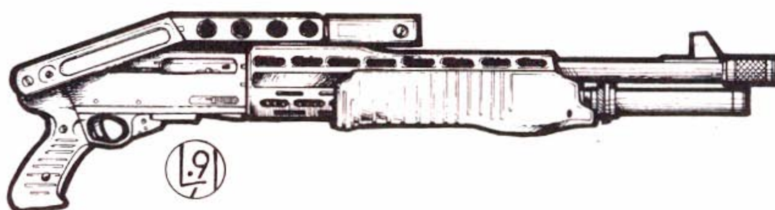
H&K CAW 5

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
1-3	4-8	9-12	13+	20 M	2	10/10	



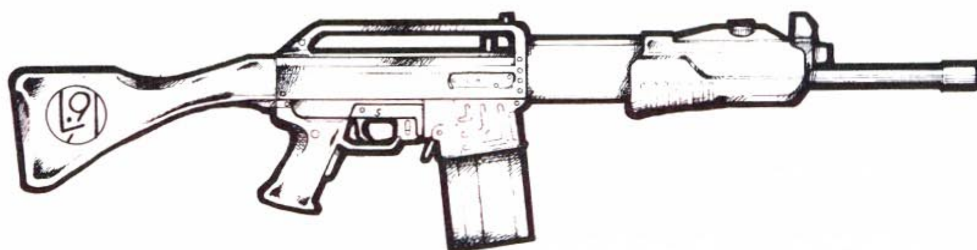
MOSSBERG BULLPUP

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-3	4-8	9-13	14+	20 M	4	10/10



SPAS M12

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-3	4-8	9-13	14+	20 M	4	10/10



SPAS M15

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-3	4-8	9-13	14+	20 M	4	10/10

Jaktgevär (Färdighet Gevär)	ME	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
RUGER M77	2	1-6	7-10	11-15	16+	50 M	4	8/6
SAVAGE 99 CD	3	1-5	6-9	10-13	14+	50 M	4	8/8
WEATHERBY MARK V	2	1-3	4-6	7-10	11+	60 M	4	13/10
WINCHESTER 70 XTR	2	1-4	5-8	9-12	13+	50 M	4	10/10
Armborst (Färdighet Gevär)	**ME**	**SKR**	**LS**	**AS**	**DS**	**RV**	**LA**	**S/R**
ARMBORST	1	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	10	10/10
AUTOMATISKT ARMBORST	3	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	3	10/10
Pilbågar (Färdighet Pilbåge)	**ME**	**SKR**	**LS**	**AS**	**DS**	**RV**	**LA**	**S/R**
KORTBÅGE	1	1-6	7-11	12-15	16+	30 M	2	12/12
TÄVLINGSBÅGE	1	1-4	5-9	10-13	14+	50 M	2	13/13

Dolkar (Färdighet Dolkar)	Skr	ls	as	ds	RV	S/R	r
BAJONETT	1-8	9-12	13-18	19+		8/8	
DOLK	1-10	11-16	17-19	20+		8/8	
KERAMISK KNIV	1-10	11-17	18-19	20+		8/7	
STILETT	1-12	13-16	17-19	20+		5/7	
Svärd (Färdighet Svärd)	**Skr**	**ls**	**as**	**ds**	**RV**	**S/R**	**r**
BREDSVÄRD	1-6	7-10	11-16	17+		10/8	
KATANA	1-4	5-9	10-14	15+		10/10	
SABEL	1-6	7-10	11-16	17+		10/9	
VÄRJA	1-7	8-14	15-18	19+		8/10	
Yxor (Färdighet Yxor)	**Skr**	**ls**	**as**	**ds**	**RV**	**S/R**	**r**
HANDYXA	1-7	8-13	14-17	18+		10/9	
BRANDYXA	1-8	9-14	15-18	19+		10/9	
Krossvapen (Färdighet Krossvapen)	**Skr**	**ls**	**as**	**ds**	**RV**	**S/R**	**r**
BLYDAGG	1-12	13-17	18-22	23+		7/5	
HAMMARE	1-7	8-10	11-16	17+		10/8	
NUNCHAKU	1-7	8-14	15-17	18+		10/12	
STÅLRÖR	1-8	9-14	15-18	19+		10/8	
TRÄKLUBBA	1-11	12-15	16-19	20+		8/8	
Piskor och kedjor (Färdighet Piskor och kedjor)	**Skr**	**ls**	**as**	**ds**	**RV**	**S/R**	**r**
BOLA	1-10	11-15	16-19	20+	10 M	8/12	
KEDJA	1-8	9-12	13-16	17+		10/10	
LASSO	1-5	6-10	11-15	16+	10 M	8/8	
OXPISKA	1-9	10-15	16-18	19+	3 M	10/12	

Stångvapen (Färdighet Stångvapen)

KAPP	1-8	9-12	13-15	16+		10/10	
SPJUT	1-5	6-11	12-14	15+		10/10	

Kastvapen (Färdighet Kastvapen)	Skr	ls	as	ds	RV	S/R	r
KASTDOLK	1-13	14-17	18-19	20+	5 M	6/12	
SHURIKEN	1-14	15-18	19	20+	5 M	5/12	
SPJUT	1-8	9-12	13-17	18+	20 M	10/12	
MOLOTOV COCKTAIL	1-6	7-10	11-19	20+	5 M	10/12	3 M
RÖKGRANAT	SPEC				10 M	10/12	3 M
CHOCKBOMB	SPEC				10 M	10/8	3 M
SPLITTERGRANAT	1-3	4-8	9-12	13+	10 M	10/8	3 M
SPRÄNGGRANAT	1-4	5-10	11-14	15+	10 M	10/8	3 M
TÅRGASGRANAT	SPEC				10 M	10/8	10 M

Naturliga vapen (Färdighet Strid utan vapen/Kampsport)	Skr	ls	as	ds
GREPP	1-8	9-13	14-18	20+
	STY-SLAG FÖR ATT KOMMA LOSS			
KAST	1-10	11-19	20-22	23+
KNYTNÄVE	1-10	11-20	21-24	25+
SKALLNING	1-10	11-21	22-26	27+
SPARK	1-8	9-15	16-19	20+

Maskingevär (Färdighet Tunga vapen)	Kaliber	LS	S	SS	F	RV	r	S/R
GATLING GUN		1-5	6-9	10-18	19+	100 M		12/12

Eldkastare (Färdighet Tunga vapen)	Kaliber	LS	S	SS	F	RV	r	S/R
ELDKASTARE M 60		1-5	6-9	10-18	19+	10 M		10/15

Minor och granater (Färdighet Tunga vapen)	Kaliber	LS	S	SS	F	RV	r	S/R
GRANATKASTARE	60 MM	1-12	13-15	16-18	19+	600 M	10 M	12/10
GRANATKASTARE	120 MM	1-8	9-12	13-15	16+	800 M	20 M	8/8
SJÖMINA		1-4	5-8	9-14	15+		10 M	
STRIDSVAGNSMINA		1-6	7-12	13-16	17+		10 M	
TRUPPMINA		1-8	9-14	15-17	18+		10 M	

Räckvidd

Alla avståndsvapen har en grundläggande räckvidd. Efter det avståndet börjar rollpersonens chans att träffa och vapnets effekt att minska. Ju längre bort målet befinner sig, desto svårare är det att träffa och desto mindre skada gör vapnet.

För pistoler, revolvar, hagelgevär, eldkastare och kastvapen används räckviddstabellen för att avgöra hur mycket både träffchans och effekt minskar. Anfaller rollpersonen ett mål inom vapnets räckvidd får han eller hon inga minus alls. Befinner sig målet upp till två gånger räckvidden bort minskar träffchansen med 20 procent och effekten sjunker ett steg. Därefter minskar träffchansen och effekten gradvis varje gång avståndet ökar med en gång räckvidden.

Tabellen nedan visar sambandet mellan den grundläggande räckvidden och hur stora avdrag rollpersonen får. I varje kolumn står först avdraget från träffchansen och sedan avdraget från effekten. Alla vapen har en maximal räckvidd. Mål på större avstånd kan inte skadas med vapnet.

För gevär, automatgevär, maskingevär och tunga vapen minskar effekten med 1 per 100 meter utöver räckvidden. Färdighetsvärdet minskar dock i enighet med räckviddstabellen.

EXEMPEL: GILBERT HAR 18 I FÄRDIGHETSVÄRDE MED SIN DESERT EAGLE. DEN HAR EN GRUNDLÄGGANDE RÄCKVIDD PÅ 30 METER. OM GILBERT FÖRSÖKER TRÄFFA NÅGOT 60 METER BORT MINSKAR TRÄFFCHANSEN TILL 14 OCH EFFEKTEN SJUNKER ETT STEG. SKJUTER HAN MOT NÅGOT 90 METER BORT SJUNKER TRÄFFCHANSEN TILL 12 OCH EFFEKTEN MINSKAR 3 STEG. PÅ 120 METERS HÅLL HAR HAN 8 I TRÄFFCHANS OCH –5 I EFFEKT. PÅ 150 METER ÄR TRÄFFCHANSEN NERE I 3 OCH EFFEKTEN ÄR –7. SKOTTET GÅR MAXIMALT 180 METER, MEN PÅ DET AVSTÅNDET HAR GILBERT UNDER NORMALA OMSTÄNDIGHETER 0 I TRÄFFCHANS OCH EFFEKTEN ÄR NERE I –9.

Kikarsikten

Ett kikarsikte tredubblar grundräckvidden vad gäller antalet meter för alla gevär och pistoler. Effekten avtar fortfarande med –1/100 m.

Ett mycket starkt kikarsikte med lasersikte femdubblar räckvidden.

Ett gevär som normalt skjuter 50 meter, kan alltså skjuta 150 meter utan några minus på FV, men med effekt –1, med kikarsikte. Först på 300 meters avstånd får skytten –20 procents chans att träffa och –3 i effekt. Med lasersikte kan samma skytt skjuta utan minus på FV, men med effekt –2, på 250 meters avstånd. Ett lasersikte kan alltså öka den maximala räckvidden på geväret till 800 meter. Ett gevär som normalt har räckvidden 100 meter kan maximalt skjuta 3000 meter med lasersikte.

IR-sikten och nattsikten fördubblar vapnets räckvidd och gör det möjligt att skjuta i kolmörker respektive halvmörker.

RÄCKVIDDSTABELL

GRV	x2	x3	x4	x5	x6	Max
5 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	30 M
10 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	60 M
15 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	90 M
20 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	120 M
25 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	150 M
30 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	180 M
40 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	240 M
50 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	300 M
60 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	360 M
70 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	420 M
100 M	–4/–1	–6/–3	–10/–5	–15/–7	–18/–9	600 M

Skyddsutrustning

Rustningar skyddar mot skada. En rustning absorberar en del av, eller hela, ett vapens effektslag. Beroende på rustningens typ, är den olika effektiv mot olika vapen.

En kevlarväst absorberar till exempel 10 poäng av ett skjutvapens effekt, men bara 5 poäng av ett närstridsvapen. Det innebär att ett effektslag på 17 sänks till 7 för ett skjutvapen, medan samma effekt (17) bara sänks till 12 om rollpersonen träffas av till exempel en kniv.

Den del av effekten som rustningen inte absorberar fortsätter in mot kroppen och gör skada i enlighet med reglerna för skador.

Det finns tolv typer av skyddsutrustning. Driftiga spelledare och spelare kan lätt konstruera fler, om de så önskar. Pris och vikt för rustningarna anges i utrustningstabellen.

ARMÉHJÄLM är den gamla hederliga typen, som vi använder i svenska försvaret.

KEVLARHJÄLM är en modernare variant. Den består av flera lager tjockt ballistiskt tyg.

KEVLARVÄST OCH OVERALL är helt enkelt en väst eller overall av ballistiskt tyg.

SKOTTSÄKER VÄST är en "vanlig" väst med insydda plattor av keramik eller plåt. Vissa modeller har en hel bröstplåt, till exempel svenska polisens.

STRIDSUNIFORM är en vanlig uniform som förstärkts med ett viss skydd, främst mot eld och skjutvapen.

SKYDDSDRÄKT skyddar mot olika typer av vapen. En skyddsdräkt skyddar bara mot en av de fyra anfallstyperna, inte mot alla. Ett undantag är den radioaktiva skyddsdräkten som också skyddar mot biologiska och kemiska vapen.

TYG är vanligt tjockt tyg, till exempel irländsk tweed.

LÄDER är en vanlig läderrock.

FÖRKLARINGAR TILL RUSTNINGSTABELLEN

ABSORBERING AV SKADA FRÅN SKJUTVAPEN (SKJ): Anger hur mycket av effekten från ett skjutvapen som rustningen absorberar.

ABSORBERING AV SKADA FRÅN NÄRSTRIDSVAPEN (NÄR): Anger hur mycket av effekten från ett närstridsvapen eller kastvapen som rustningen absorberar.

ABSORBERING AV SKADA FRÅN ELD (ELD): Anger hur mycket av effekten från eld och hetta som rustningen absorberar.

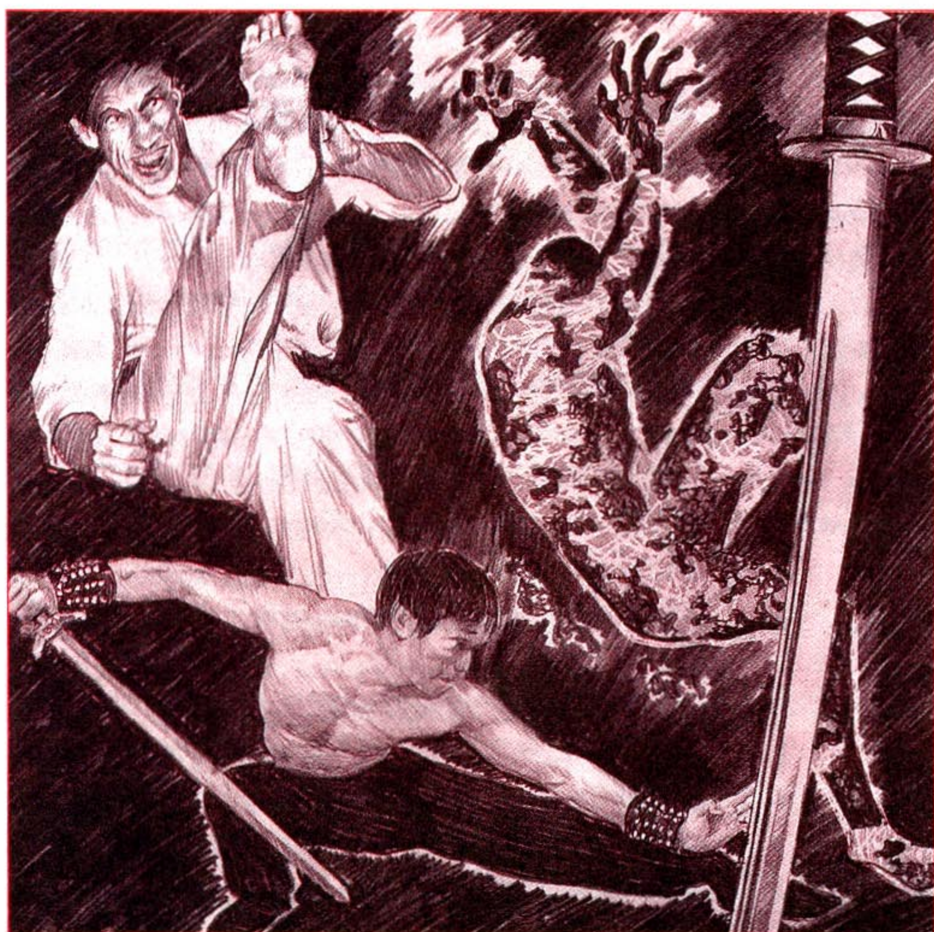
ABSORBERING AV SKADA FRÅN RADIOAKTIVITET (RAD): Anger hur mycket av effekten från radioaktiv strålning som rustningen absorberar.

TÄCKER: Vilka kroppsdelar som rustningen skyddar mot skada.

EXEMPEL: GILBERT BÄR EN KEVLARVÄST UNDER SINA YTTERKLÄDER. HAN TRÄFFAS AV ETT KNIVHUGG NÄR DÅRARNA ANGRIPER HONOM I KLOAKERNA. HUGGET TAR I BRÖSTKORGEN. DET GÖR 14 I EFFEKT. MEN VÄSTEN ABSORBERAR 5 AV NÄRSTRIDSVAPNETS EFFEKT, SOM SJUNKER TILL 9. GILBERT TAR BARA EN SKRÅMA.

RUSTNINGSTABELL

Rustning	SKJ	NÄR	ELD	RAD	Täcker
ARMÉHJÄLM	10	10	5		HUVUD
KEVLARHJÄLM	10	5	5	—	HUVUD
KEVLARVÄST	10	5	5		BRÖST, MAGE
KEVLAROVERALL	10	5	5	—	HELA KROPPEN, EJ HUVUD
KRAVALLRUSTNING	8	8	8	—	HELA KROPPEN
SKOTTSÄKER VÄST	8	8	8	—	BRÖSTKORG, MAGE
STRIDSUNIFORM	2	2	5	—	HELA KROPPEN, EJ HUVUD
SKYDDSDRÄKT	—	—	15	15	HELA KROPPEN
TYG	2	1	2		VARIERAR
LÄDER	3	5	5	—	VARIERAR



DEN FÖRSTA SPARKEN TOG I DET KROMADE PLÅTSKALET OCH TRYCKTE IN DET NÅGRA MILLIMETER. AZGHOULEN VACKLADE TILLBAKA ETT STEG. EN ISANDE SMÄRTA SKAR GENOM MIN FOT. LAMPORNA SVEPTE ÖVER BETONGEN RUNT OSS. SKRAPET AV STÅL MOT BETONG SA MIG ATT FLER VAR PÅ VÄG. DET VAR BRÅTTOM. EN GRIPARM SVINGADES MOT MITT HUVUD. JAG GLED UNDAN OCH HUKADE NED, TOG SATS OCH KASTADE MIG UPP MOT DET RÖKFÄRGADE VISIRET. HANS GRÖNA AMFIBIEÖGON SKYMTADE BAKOM GLASEN. MIN FOT TRYCKTE IN GLASET. JAG KÄNDE ÖGAT SPÄNNA UNDER FOTSULAN, KROSSAS INÅT MOT SKALLBENET AV SPARKEN. ANDRA GRIPARMEN SVINGADE MOT MIG, FÖR SNABBT. JAG HANN INTE UNDAN. DEN SLOG IN I RYGGEN OCH SLUNGADE MIG MOT BETONGVÄGGEN. SMÄRTAN FÖRLAMADE MIG ETT ÖGONBLICK. EN MASSIV STÅL-

KAMP-SPORTER

FOT HÖJDES FÖR ATT KROSSA MIG MOT MARKEN. JAG RULLADE UNDAN OCH KOM UPP PÅ FÖTTER. SKRAPET FRÅN STÅLFÖTTER MOT ASFALTEN BLEV STARKARE. DE VAR NÄSTAN FRAMME. JAG SATSADE ALLT PÅ EN SISTA FLYGANDE SPARK MOT MELLANGÄRDET, DÄR ELEKTRONIKEN BLOTTADES NÄR AZGHOULENS MASSIVA STÅLKROPP BÖJDES FRAMÅT. ETT SISTA VÄLDIGT SPRÅNG FRÅN ASFALTEN, UPP MOT DEN GLÄNSANDE STÅLKROPPEN. MIN FOT SKAR IN MELLAN KABLAR OCH DARRANDE SENOR, IN I DET LEVANDE KÖTTET. AZGHOULEN VRÅLADE AV SMÄRTA OCH SLUNGADES BAKÅT MOT BETONGVÄGGEN. STÅLKROPPEN OMVÄLVDES AV FLAMMANDE URLADDNINGAR OCH RYCKTE TILL EN SISTA GÅNG INNAN DEN BLEV LIGGANDE."

DET FINNS FYRA olika kampsporter i Kult. Naturligtvis finns det i verkligheten betydligt fler, men flera av dem är så lika att det är meningslöst att ge dem separata beskrivningar. Tae kwon-do är till exempel så likt karate att den kan representeras enbart av karate. Aikido och judo är besläktade med jujutsu. Börja med att bestämma dig för vilken kampsport du behärskar. Sedan bestämmer du dig för hur skicklig du är och hur många färdighetspoäng du vill lägga på kampsporten.

Det finns fyra kunskapsnivåer som beskriver hur långt du har kommit i din träning inom kampsporten. Det fyra nivåerna är elev, lärare, mästare och stormästare.

Kampsporter köper du med färdighetspoäng. Det kostar fler färdighetspoäng att få en högre kunskapsnivå. Att vara elev kostar 20 poäng, lärare 30 poäng, mästare 50 poäng och stormästare 75 poäng. Den kostnaden ger dig sedan flera färdigheter inom kampsporten.

Vid varje kampsport står en rad färdigheter uppräknade. Varje färdighet har ett grundvärde vid en viss kunskapsnivå. För grepp i jujutsu är till exempel grundvärdet på nybörjarnivå 9.

Utöver grundvärdet får du 10 poäng att placera ut för att höja färdighetsvärdena precis hur du själv vill. På det sättet kan du välja din egen inriktning på kampsporten. En poäng höjer värdet ett steg. Du kan inte minska värdet i en färdighet under grundvärdet för att höja den i någon annan.

Stryk det antal poäng som din kunskapsnivå kostar, anteckna de färdigheter som ingår i kampsporten under Färdigheter på rollformuläret, fördela de extra 10 poäng som du får utöver grundvärdet i färdigheterna och anteckna vilket värde du får i varje färdighet. Det står dig också fritt att lägga vanliga färdighetspoäng på kampsportsfärdigheter.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner använder några av sina färdigheter för att köpa en kampsport. Elev kostar en färdighet på 18. Lärare kostar en färdighet på 18 och en på 15. Mästare kostar en färdighet på 18 och två på 15. Som vanligt får du de värden som anges under respektive kampsport och 10 poäng att dela ut fritt. Du kan inte höja färdighetsvärdena utöver det. En färdighet på 10 kan bytas mot valfri budomanöver. Ki-krafter kan inte köpas av förenklade rollpersoner, utan bara läras in under spelets gång för erfarenhetspoäng.

Begränsningar hos egenskapsvärdet

Det finns en begränsning som gör att du inte kan ha hur hög kunskapsnivå som helst i en kampsport. Du kan aldrig få upp ett färdighetsvärde inom en kampsport högre än det egenskapsvärde som styr färdigheten. Slag och Spark styrs av styrka, alla övriga färdigheter styrs av rörlighet. För att bli stormästare måste du alltså ha egenskapsvärden över 20 i både styrka och rörlighet. Det har inga elever. För att bli mästare måste du ha 20 i styrka och/eller rörlighet. Det innebär att du i allmänhet inte kan börja spelet som stormästare i en kampsport.

Det finns två sätt att få upp egenskapsvärdena så högt att du kan nå de högre graderna inom en kampsport. Antingen har du betalat 3 egenskapspoäng för varje steg över 18 och höjt styrka och rörlighet när du skapade rollpersonen, eller så har du höjt egenskaperna under spelets gång.

EXEMPEL: GILBERT HAR TRÄNAT KARATE TILL ELEVNIVÅ. DET KOSTADE HONOM 15 FÄRDIGHETSPOÄNG, EFTERSOM HAN HAR KROPPSMEDVETANDE. HAN ANTECKNAR GRUNDVÄRDENA FÖR DE OLIKA FÄRDIGHETERNA OCH PLACERAR UT DE TIO POÄNGEN. EFTERSOM HAN HAR 15 I STYRKA KAN HAN INTE HÖJA SLAG ÖVER 15. HAN VÄLJER ATT ISTÄLLET HÖJA VÄRDET FÖR SPARK FRÅN 12 TILL 15. HÖGRE KAN HAN INTE TA DET EFTERSOM HAN HAR 15 I STYRKA, SOM STYR SPARK. DET ÄR 3 POÄNG. DE RESTERANDE 7 ANVÄNDER HAN FÖR ATT HÖJA PARERA FRÅN 15 TILL 18 OCH UNDVIKA FRÅN 12 TILL 16. SOM VAPENFÄRDIGHET VÄLJER HAN KÄPP.

SLAG	15
SPARK	15
PARERA	18
UNDVIKA	16
KÄPP	6

Träning och erfarenhet

Färdigheterna förbättras på samma sätt som andra färdigheter, genom erfarenhet eller träning. Varje färdighet inom en kampsport förbättras för sig. Kampsporten i sig räknas alltså inte som en färdighet. Det går att avancera till en högre kunskapsnivå inom en kampsport under spelets gång. När du uppnår grundvärdena inom alla färdigheter och har spenderat de poäng som skiljer din nivå från den närmast över stiger du en nivå.

För att gå från lärare till mästare ska du dels nå upp till de grundvärden som gäller för mästare i alla färdigheter i din kampsport, dels spendera minst 20 poäng på att förbättra dig. För att hålla formen måste rollpersonen fortsätta träna och praktisera under spelets gång. En elev måste träna åtminstone 5 timmar i veckan, en lärare 10 timmar i veckan och en mästare 20 timmar i veckan och en stormästare 30 timmar i veckan.

Gör du inte det tappar du gradvis skärpan och faller ned till närmaste nedre nivå efter en månad. Det tar en månads intensiv träning att återfå den tidigare nivån.

EXEMPEL: FÖR ATT HÅLLA FORMEN MÅSTE GILBERT TRÄNA TIO TIMMAR I VECKAN. HAN TRÄNAR EN OCH EN HALV TIMME VARJE MORGON. FÖR ATT BLI MÄSTARE MÅSTE HAN HÖJA BÅDE STYRKA OCH RÖRLIGHET TILL 20. HAN MÅSTE DESSUTOM LÄGGA 20 ERFARENHETSPOÄNG PÅ ATT FÖRBÄTTRA KARATEFÄRDIGHETERNA.

Manövrer och ki-krafter Förutom de vanliga färdigheterna finns ett antal särskilda manövrer som kan köpas för färdighetspoäng om du behärskar en viss kampsport. Mästare och stormästare kan dessutom lära sig ki-krafter, ovanliga manövrer som kräver stora kunskaper i kampsporten. De beskrivs nedan. I tabellen anges hur många poäng som krävs för att få den särskilda manövern eller ki-kraften. Manövrer och ki-krafter kan du bara lära dig om du har tränat en kampsport. Andra rollpersoner kan inte lära sig dem.

Skadebonus En stormästare gör betydligt mer skada vid en träff än en vanlig dödlig. Det betyder att de som behärskar en kampsport får bonus på effektslaget vid en träff. Bonusen höjs för varje kunskapsnivå.

En elev får +1, en lärare +3, en mästare +5 och en stormästare +10 på effektslaget.

Återhållen effekt Du behöver inte utnyttja din fulla styrka när du använder en kampsport. Du kan låta en mindre del av effekten gå igenom och göra skada på motståndaren. De flesta kampsporter tränas helt och hållet med återhållna slag. Du kan välja att helt undvika att skada och bara markera slaget, att göra halv effekt eller att låta hela effekten gå in. Mer än så kan bara en stormästare styra effekten. Han kan minska effekten hur han vill, även efter det att spelaren vet hur slaget har träffat.

EXEMPEL: GILBERT FÖRSVARAR SIG MOT SIN VÄN PJOTR, SOM HAR GRIPITS AV RASERI OCH SLÅR VILT OMKRING SIG. GILBERT VILL INTE SLÅ IHJÄL PJOTR, OCH SLÅR FÖR ATT GÖRA HALV EFFEKT. HAN TRÄFFAR SIN VÄN I HUVUDET OCH SLÅR 12 FÖR EFFEKT. SOM ELEV I EN KAMPSPORT FÅR HAN +3 I EFFEKT. DET GER 15 I EFFEKT. DET HALVERAS OCH AVRUNDAS NEDÅT TILL 7. HAN GÖR EN SKRÅMA.

Kroppsmedvetande Fördelen kroppsmedvetande gör det lättare att lära sig en kampsport. Har du kroppsmedvetande behöver du bara betala hälften av grundkostnaden för kampsporten. En elev med kroppsmedvetande betalar 10 poäng, en lärare 15, en mästare 25 och en stormästare 38 poäng. Manövrer och ki-krafter kostar lika mycket som vanligt. Den kostnaden sänks inte av kroppsmedvetande.

Färdigheter

De olika färdigheterna beskrivs nedan. I vapentabellen anges hur stor skada de gör. Dessutom läggs den särskilda skadebonusen som beskrivs ovan till.

SLAG Ett vanligt slag med knuten näve eller med sidan av handen.

SPARK En vanlig spark av någon typ. Flygande spark räknas inte hit.

KAST Vid ett lyckat kast lyckas du slunga din motståndare till marken. Om motståndaren inte behärskar fallteknik tar det en hel stridsrunda för honom att komma upp på fötter igen.

GREPP Greppet gör ingen egentlig skada. Angivelserna i vapentabellen visar istället hur bra grepp du har fått om din motståndare. En skråma betyder att du har fått ett dåligt grepp. Det kan brytas om motståndaren slår under sin styrka gånger två på 1T20.

Ett lätt sår innebär ett hyfsat grepp. Motståndaren bryter sig loss om han eller hon lyckas med ett vanligt styrkeslag.

Ett allvarligt sår innebär ett bra grepp. Den greppade måste slå under sin styrka delat med två på 1T20.

Gör du ett dödligt sår har du ett perfekt grepp om motståndaren. Greppet kan inte brytas, utan motståndaren får vänta tills du behagar släppa.

PARERA Pareringen leder undan kraften i ett anfall av något slag. Färdigheten avser parering med handen och armen, alltså utan hjälp av något vapen. Däremot kan anfall både med och utan vapen pareras med armen.

Om pareringen lyckas beräknar du effekten som för en vanlig färdighet. Parera är ingen vapenfärdighet, så du slår ingen extra effekttärning. Resultatet anger hur stor del av anfallets effekt som absorberas av pareringen. Resten går in i armen.

UNDVIKA Undvika är konsten att ta sig ur vägen för ett anfall. Lyckas du undvika stiger du ur vägen och motståndaren missar. Effekten anger hur exakt du lyckas undvika anfallet. Du drar effekten för undvika från motståndarens effekt för ett lyckat anfall. Om hans effekt var högre än din blir du skadad, men inte lika skadad som du annars skulle bli. Att undvika tar en handling i anspråk.

Endast närstridsvapen och kastvapen kan undvikas med den här färdigheten. För att undvika kastvapen har du halva ditt färdighetsvärde i chans att lyckas.

FALLTEKNIK Fallteknik är konsten att ramla utan att tappa kontrollen över sig själv. Lyckas du med fallteknik får du minska effekten fallet gör. En elev minskar effekten med 5, en lärare med 7, en mästare med 12 och en stormästare med 20 steg. Du lyckas också ta dig upp på fötter igen på en handling, istället för på en stridsrunda.

VAPENFÄRDIGHET Det finns ett antal vapen som tränas också i de kampsporter som normalt inte brukar vapen. Ju-jutsun tränar med jo, svärd och kniv. Karaten innehåller käpp och nunchaku. Kommandoträningen innehåller en hel del träning med kniv.

Spelaren väljer en vapenfärdighet som används inom den kampsport rollpersonen behärskar. Du kan naturligtvis skaffa dig fler vapenfärdigheter, men du får inte din speciella skadebonus för din nivå inom kampsporten för dem.

HUGG Hugg förekommer bara i kendo. Det är ett rakt, skärande hugg uppifrån och ned, eller i sidled.

STÖT En rak stöt med spetsen mot någon sårbar del hos motståndaren. Avsedd för att lättare tränga igenom en rustning än ett vanligt hugg. Du får –5 i att träffa men motståndarens rustning absorberar 5 effektsteg mindre än vanligt. Bär han ingen rustning sker ingen förändring.

BESKRIVNING AV KAMPSPORTER

Ju-jutsu – den mjuka tekniken Ju-jutsu är liksom aikido en defensiv träningsteknik. Men ju-jutsun är mer praktiskt inriktad. Träningen syftar till att lära ut självförsvar. Inom ju-jutsu lärs försvar mot olika typer av anfall ut.

FÄRDIGHET	20	30	50	75
KAST	9	15	20	30
GREPP	9	12	15	24
PARERA	9	15	18	24
UNDVIKA	—	6	12	21
FALLTEKNIK	9	12	20	24

Karate — den öppna handen Karate är en offensiv kampsport med tyngdpunkten lagd på slag och i viss mån sparkar. Karate lär ut angrepp med slag och sparkar, pareringar och undvikande manövrer. Träning med nunchaku och käpp ingår.

Färdighet	20	30	50	75
SLAG	9	15	20	30
SPARK	9	12	18	24
PARERA	9	15	20	27
UNDVIKA	9	12	15	21
VAPENFÄRDIGHET	—	6	15	18

Kendo Kendo är den japanska svärdskonsten. Det är en allsidig träning i att hantera ett svärd som kan hållas antingen i en eller båda händerna.

Färdighet	20	30	50	75
HUGG	12	15	20	30
STÖT	9	15	20	30
PARERA	9	15	20	30
UNDVIKA	6	12	18	21

Kommandoträning Kommandoträningen är en mångsidig träning i att slåss i närstrid. Slag, sparkar, kast och grepp lärs ut. Strid med kniv ingår också i kommandoträningen.

Färdighet	20	30	50	75
SLAG	6	9	15	21
SPARK	6	9	15	18
KAST	6	9	9	12
GREPP	6	9	9	12
PARERA	6	9	15	21
FALLTEKNIK	6	9	12	15
VAPENFÄRDIGHET	—	6	15	21

Särskilda budomanövrer

Ingen tränar exakt likt någon annan. Det uppstår alltid individuella skillnader mellan olika mästare. En rye kanske intensivtränar flygande sparkar, medan sensei i kvarteret intill avskyr dylika avsteg från den smala, sanna vägen.

För att täcka in sådant har vi några speciella manövrer. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Kostnaden för manövrer ingår inte i de poäng du betalade för en kunskapsnivå i din kampsport, utan du måste lägga till ytterligare poäng för dem.

Alla kampsporter lär inte ut alla manövrer. Du kan bara välja de manövrer som hör till den kampsport du tränar. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har den särskilda manövern Kombinera.

Färdighetspoäng kan användas för att förbättra manövrernas färdighetsvärde.

EXEMPEL: GILBERT VÄLJER MANÖVRERNA AVVÄPNA OCH FLYGANDE SPARK. HAN LÄGGER TIO FÄRDIGHETSPOÄNG PÅ VARJE OCH FÅR FÄRDIGHETSVÄRDE TIO I VARJE MANÖVER.

Manöver	GE	Kampsport
AVVÄPNA	RÖR	ALLA
BLIXTNEDSLAG	RÖR	KARATE/KOMMANDO
BRYTA GREPP	RÖR	ALLA
BRYTA VAPEN	RÖR	KENDO
CIRKELHUGG	RÖR	KENDO
CIRKELSPARK	STY	KARATE/KOMMANDO
FLYGANDE SPARK	STY	KARATE/KOMMANDO
IAIDO	RÖR	KENDO
KIAI	EGO	ALLA
KOMBINERA	RÖR	ALLA
RULLA MED SLAG	RÖR	JUJUTSU/KOMMANDO
SLÅ MEDVETSLÖS	STY	KARATE/KOMMANDO
STRYPGREPP	RÖR	JUJUTSU/KOMMANDO
TIGERSPRÅNG	RÖR	KARATE/KENDO/KOMMANDO
TIGERTASS	STY	KARATE/KOMMANDO
UNDANMANÖVER	RÖR	ALLA
UPPERCUT	STY	KOMMANDO
VIRVELVINDSANFALL	RÖR	KENDO

AVVÄPNA Du kan avväpna en motståndare och själv ta hans eller hennes vapen. Om du lyckas blir motståndaren avväpnad. Välj om du tar hans vapen eller slår/bryter det ur hans hand.

BLIXTNEDSLAG Du kan utföra två eller fler handlingar på samma tid som det normalt tar att utföra en, även om du bara har tre eller färre handlingar per stridsrunda och trots att det normalt är omöjligt för människor att utföra mer än två handlingar i rad

Du utför alltså två handlingar eller fler i följd, utan att motståndarna kan göra någonting emellan. En elev kan utföra 2 handlingar i följd, en lärare 3 och en mästare och stormästare 4.

BRYTA GREPP Du kan bryta dig loss ur ett grepp, oavsett hur hårt det är. Du kan bryta också ett perfekt resultat på motståndarens grepp.

BRYTA VAPEN Du kan bryta ett vapen med ditt svärd. Du måste slå högre effekt för Bryta vapen än vad motståndaren gör i sitt anfall.

CIRKELHUGG Du sveper runt med svärdet och kan träffa flera motståndare på en gång. Du får avdrag från träffchansen för varje extra motståndare du hugger mot. Elever får –6, lärare –4, mästare –2 och stormästare kan angripa upp till 6 motståndare utan avdrag. Du slår effekt för var och en av de träffade motståndarna.

CIRKELSPARK Du sveper runt med sparken och kan på så sätt träffa flera motståndare. Du får avdrag från chansen att träffa för varje extra motståndare. Eleven får –6 för varje motståndare, läraren får –4, mästaren –2 och stormästaren kan angripa upp till 6 motståndare utan några avdrag. Slå för effekt för var och en av de träffade motståndarna.

FLYGANDE SPARK En flygande spark har mer kraft än vanliga sparkar. Du får därför lägga +5 till effekten för sparken. Bonus läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

IAIDO Du kan dra ditt svärd och hugga i en och samma handling. Det ger dig +5 på initiativet.

KIAI Ett kort skrik som fokuserar din kraft i ett slag eller hugg. Skriket får motståndaren ur balans. Är effekten av skriket högre än motståndarens Ego förlorar han sin nästa handling. Du kan inte anfalla med kiai mer än en gång i varje SR. Används lämpligen tillsammans med Kombinera och någon annan manöver.

KOMBINERA Du kan utföra två färdigheter ur en kampsport samtidigt — t.ex. både kasta och slå i samma handling.

RULLA MED SLAG Du följer motståndarens anfall och minskar på så sätt effekten med fem steg. Att rulla med slaget tar inga handlingar i anspråk.

SLÅ MEDVETSLÖS Du kan avstämma ett slag exakt så att det slår motståndaren medvetslös. Motståndaren blir direkt medvetslös vid en träff och ett lyckat "slå medvetslös". Han vaknar efter 1T20 minuter.

STRYPGREPP Använd reglerna för kvävning i Olyckor för att se när motståndaren förlorar medvetandet. Motståndaren kan försöka bryta strypgreppet på samma sätt som man bryter ett vanligt grepp. Det beskrivs vid Grepp i vapenavsnittet.

TIGERSPRÅNG Du kan göra ett väldigt språng från stillastående samtidigt som du anfaller motståndaren. Eleven kan hoppa 2 m, läraren 5 m, mästaren 7 meter och stormästaren 10 meter.

TIGERTASS Ett ovanligt effektivt slag. Du får lägga +5 till effekten för slag. Bonusen läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

UNDANMANÖVER Rollpersonen kan undvika flera motståndare som anfaller samtidigt med närstridsvapen. Eleven kan undvika 2 motståndare, läraren undviker 3, mästaren 5 och stormästaren kan samtidigt undvika 10 motståndare. Det gäller bara om de anfaller med närstridsvapen.

UPPERCUT Ett effektivt slag som ger +5 i effekt. Bonusen läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

VIRVELVINDSANFALL Du kan anfalla alla motståndare inom en viss radie runt dig under en enda stridsrunda. Du kan göra ett anfall mot varje motståndare inom radien i stridsrundan. Det går bara åt en handling för varje motståndare. Eleven kan anfalla alla inom 3 meter, läraren alla inom 5 meter, mästaren alla inom 7 meter och stormästaren alla inom 10 meters radie.

Ki-krafter

Vissa kampsportmästare har krafter utöver det mänskliga. De här krafterna representerar den dolda, inre sidan av kampsporten. Bara de skickligaste stormästarna kan lära ut de dolda krafterna. Det tar många år att hitta en sådan stormästare och övertyga honom om att man är värdig hans träning. Bara mästare och stormästare kan ha ki-krafter från början i spelet. Elever och lärare måste hitta en sensei som kan instruera dem under spelets gång. Ki-krafter köps för färdighetspoäng från början eller för erfarenhetspoäng under spelets gång. De köps för en klumpsumma poäng. Du har alltså inget färdighetsvärde i ki-kraften och de styrs inte av någon egenskap. De kan inte förbättras med erfarenhetspäng.

KOMA Kostnad: 10 poäng

Du kan försätta dig i trans. Hjärtat slår bara några slag i minuten och du andas knappt. Ämnesomsättningen sänks till ett minimum. Försatt i koma klarar du dig utan mat och vatten upp till en månad. Du behöver bara en tiondel av det syre du annars skulle förbruka. En noggrann medicinsk undersökning krävs för att fastställa att du är i koma, annars tycks du vara död. Det tar en minut att försätta sig i koma. Du bestämmer dig för att vakna upp efter en viss tid eller då du känner viss nervstimulans, till exempel om du flyttas eller kyls ned.

LEVITATION Kostnad: 15

Du kan lyfta från marken och sväva en bit upp i luften. Bara mästare och stormästare kan lära sig att levitera så att det märks. Det kan bara göras försänkt i djup meditation, så färdigheten Meditation krävs till lägst 20 för att levitation ska lyckas. Du kan förflytta dig upp till 2 meter per stridsrunda svävande i luften. Du kan inte utföra något offensivt så länge du leviterar, då faller du genast mot marken.

LUFTSTÖT Kostnad: 15

Du kan måtta ett slag eller en spark som sänder en luftstöt mot en motståndare upp till tio meter bort och gör normal skada. Motståndaren tar skada som av en vanlig spark eller slag. Din styrke- och skadebonus räknas som vanligt.

MENTAL PÅVERKAN Kostnad: 20

Du kan ge din röst en klang som gör att alla inom hörhåll lyder, förutsatt att de förstår ditt språk, annars blir de bara förvirrade. För att undgå att lyda måste de slå under Ego/2. Får de en order de aldrig skulle utföra av egen vilja räcker det med att slå under Ego. Det gäller varje order. Misslyckas du med att få någon att lyda kan du inte försöka igen. Det måste uppstå en ny situation med nya människor för att det ska gå.

MOTSTÅ SMÄRTA Kostnad: 15

Du kan uthärda till synes outhärdliga plågor utan att höja ett ögonbryn. Du behöver aldrig slå tålighetsslag för att undvika att svimma. Däremot tar du lika mycket skada som vanligt och har lika lätt att dö. Motsvarar fördelen Uthärda smärta.

MOTSTÅ VÄRME OCH KÖLD Kostnad: 15

Du störs inte av höga eller låga temperaturer. Du kan vandra över glödande kol och stängas in i frysrum utan att ta skada. Du klarar temperaturer upp till +100° C och ned till –30° C utan att skadas. Också vid högre eller lägre temperaturer tar du bara hälften så mycket skada som en vanlig människa.

MOTSTÅ HUNGER OCH TÖRST Kostnad: 15

Din kropp är van vid askes och klarar sig nästan utan näring. Du kan gå upp till en månad utan mat och två veckor utan vatten utan att utmattas. Därefter börjar du förlora uthållighet, men bara hälften så snabbt som en vanlig människa.

REAKTIONSSNABB Kostnad: 20

Du kan handla före alla andra. Du har en extra handling i varje stridsrunda och får +5 på ditt initiativslag.

REGENERERA Kostnad: 20

Du tillfrisknar från sår och krosskador onaturligt snabbt. Kroppen läker tre gånger snabbare än normalt. Använd reglerna för läkning, men dela läkningstiden med tre. Du drabbas aldrig av infektioner.

SJÄTTE SINNE Kostnad: 15

Som fördelen sjätte sinne. Du känner en ilning längs ryggraden om någon står dold bakom en dörr. Du känner att just det här planet (som senare störtar in i en bergssida) ska du inte åka med. Sjätte sinne gäller bara dig själv, inte vad som kommer att hända med andra.

SKÄRPTA SINNEN Kostnad: 15

Du har extra skärpt syn, hörsel, känsel, lukt och smak. Du kan spåra som en blodhund, ser i mörker, känner dig fram som en blind och kan spåra gift utspätt i en vattenreservoar.

UTHÅLLIGHET

Kostnad: 15

Du förlorar ingen uthållighet. Du kan springa i all oändlighet, simma hur långt som helst eller slåss tolv dygn i sträck. Du behöver bara sova 4 timmar per natt för att vara utsövd.



ET FÖRSTA SKOTTET TOG I BRÖSTKORGEN, GICK RAKT IGENOM KROPPEN OCH SLET UPP REVBENEN PÅ VÄNSTER SIDA. HAN VACKLADE TILL, FÖLL NÄSTAN MEN HÖLL SIG PÅ BENEN. NÄSTA GÅNG SIKTADE JAG NOGGRANNARE, SATTE EN KULA I HUVUDET OCH SÅG BLOD OCH HJÄRNSUBSTANS SPRIDAS ÖVER BETONGEN. NU FÖLL HAN MED ETT BRAK MOT MARKEN. BLODET STÄNKTE UPP ÖVER MITT ANSIKTE. JAG SÄNKTE GEVÄRET. KROPPEN RYCKTE TILL. SEDAN LYFTE HAN SITT HALVT SÖNDERSLITNA ANSIKTE MOT MIG, TRYCKTE TILLBAKA VÄNSTER ÖGONLOB SOM FALLIT UT PÅ KINDEN OCH RESTE SIG MÖDOSAMT UPP. JAG TÖMDE HELA MAGASINET MOT DEN VACKLANDE KROPPEN. PUMPADE KULOR TILLS HAN FÖLL IGEN I ETT HAV AV BLOD. DEN HÄR GÅNGEN LÅG HAN KVAR.

DU KAN TA en viss mängd skada i form av sår av olika svår typ innan du dör. Hur många beror på din Tål. Alla kan inte ta lika mycket. Vissa klarar nästan dödliga sår medan andra dör om du petar på dem.

Ett vapen gör skada i form av fyra olika sorters sår: Skråmor – harmlösa småsår, Lätta sår – riktiga skador, men inte kritiska, Allvarliga sår – betydligt farligare, och Dödliga sår – direkt dödande.

När du träffas får du ett sår av någon av de fyra typerna. Får du flera sår av en och samma typ, räknas de ihop till ett farligare sår. Tåligheten styr antalet sår av olika slag som behövs för att du ska få ett farligare sår.

Om du får ett visst antal Skråmor, hur många beror på din Tålighet,

SÅR OCH LÄKNING

räknas de alltså som ett Lätt sår. Ett visst antal Lätta sår räknas som ett Allvarligt sår, och ett visst antal Allvarliga sår räknas som ett Dödligt sår. På så sätt kan du dö av ett tillräckligt stort antal skråmor på kroppen.

Du markerar på rollformuläret vilket sår du har fått. När du har så många sår av en typ att de tillsammans blir ett svårare sår, suddar du ut de mindre såren och markerar ett sår av den farligare typen i rollformuläret.

Det betyder inte att de mindre såren har försvunnit från kroppen och att du har fått ett större sår i stället. Det är bara ett sätt att visa att tillräckligt många små sår är lika farliga som ett stort.

Ett sår i en arm eller ett ben är inte lika farligt som ett motsvarande sår i huvudet eller kroppen. Det är svårt att döda någon med ett hugg i till

exempel armen. Därför räknas ett Dödligt sår i en arm eller ett ben alltid bara som ett Allvarligt sår. Du kan aldrig dödas av en enda träff i en arm eller ett ben.

Allvarliga sår i armar och ben kan dock räknas ihop till ett Dödligt sår, precis som sår på resten av kroppen. Du kan dö av den sammanlagda verkan av Allvarliga sår i armar och ben.

När du skapar din rollperson beräknar du hur många av de mindre såren som krävs för att rollpersonen ska få ett större sår. Det antecknas sedan vid Skadekapacitet på rollformuläret.

Medvetslöshet

Det gör ont att få ett sår. Smärtan och chocken kan få dig att förlora medvetandet, eller åtminstone leda till att den träffade kroppsdelen blir obrukbar för ett tag. Exakt vad som sker beror på vilken typ av sår du får. Ju farligare såret är, desto större är risken att du ska svimma eller att kroppsdelen ska bli obrukbar. Du måste slå ett Tål-slag så snart du får ett farligt sår. Slaget ser olika ut beroende på såret. Om slaget misslyckas svimmar du. När du får en skråma behöver du inte slå något tålighetsslag. Ingen svimmar av ett så litet sår. Får du ett lätt sår måste du slå under Tåligheten x 2 för att inte ligga medvetslös i 1T20 minuter. Tar träffen i huvudet måste du slå ett vanligt tålighetsslag för att inte svimma.

Vid ett allvarligt sår måste du slå ett Tål-slag för att inte förlora medvetandet i 1T20 minuter. Tar träffen i huvudet blir du automatiskt medvetslös i 1T20 minuter. Även om Tål-slaget lyckas, är kroppsdelen helt obrukbar i 1T10 SR. Att kroppsdelen blir obrukbar innebär att ett skadat ben viker sig, så att du faller till marken. En skadad arm kan inte användas till anfall eller parering och du tappar det du håller i. En skadad bröstkorg eller mage leder till att du faller ihop skrikande av smärta. Efter de 1T10 SR kan du använda kroppsdelen igen.

Får du ett dödligt sår är du död, men det behöver som bekant inte betyda slutet för rollpersonen. När ett antal mindre sår räknas ihop till ett farligare sår, uppstår det farligare såret i den kroppsdel som fick det sista av såren. Du kan se det som att smärtan och chocken till slut orsakade att ett i sig mindre farligt sår blev värre av den sammanlagda verkan. När du får ett sådant ihopräknat sår, ska du slå ett Tål-slag för den farligare sårtypen, i stället för ett Tål-slag för det mindre såret. Du ska alltså aldrig slå två Tål-slag för ett och samma sår.

Döden

En tillräckligt svårt skadad människa dör. Men det är bara vid ett Dödligt sår i en och samma träff som du dör omedelbart. Har du fått flera Allvarliga sår som räknas ihop till ett Dödligt sår dör du först efter din Tålighet x 2 stridsrundor. Du dör långsamt av blödningar och av sårchocken. Det går att rädda livet i den situationen. Om någon lyckas använda Första hjälpen eller Medicin räddas den skadade till livet.

EXEMPEL: GILBERT HAR 11 I TÅLIGHET. DET BETYDER ATT DET BEHÖVS FYRA SKRÅMOR FÖR ATT HAN SKA FÅ ETT LÄTT SÅR, TRE LÄTTA SÅR FÖR ATT GE ETT ALLVARLIGT OCH TRE ALLVARLIGA SÅR FÖR ATT GE ETT DÖDLIGT SÅR.

HAN BEHÖVER INTE SLÅ NÅGOT TÅLIGHETSSLAG FÖR EN SKRÅMA. FÅR HAN ETT LÄTT SÅR MÅSTE HAN SLÅ UNDER 2 X TÅL. DET ÄR 22. HAN KAN BARA MISSLYCKAS MED DET OM HAN ÄR FÖRSVAGAD SÅ ATT TÅLIGHETEN HAR SJUNKIT TILL 10 ELLER LÄGRE.

FÅR HAN ETT ALLVARLIGT SÅR MÅSTE HAN SLÅ UNDER ELLER LIKA MED TÅLIGHETEN PÅ 11. ANNARS SVIMMAR HAN. ÄVEN OM HAN KLARAR SLAGET ÄR DEN SKADADE KROPPSDELEN OBRUKBAR I 1T10 STRIDSRUNDOR.

TAR GILBERT TRE ALLVARLIGA SÅR RÄKNAS DE IHOP TILL ETT DÖDLIGT SÅR OCH HAN BÖRJAR DÖ AV BLODFÖRLUST OCH SÅRCHOCK. LYCKAS NÅGON MED FÖRSTA HJÄLPEN ELLER MEDICIN INOM 22 STRIDSRUNDOR (TÅL X 2) KOMMER HAN ATT ÖVERLEVA.

Läkning

Den som väl lyckats överleva en strid kan börja ägna sig åt att återhämta sig. Har du fått ett eller flera sår kommer det att ta tid för dem att läka.

Läketiden varierar beroende på vilken typ av sår som du har fått. Ju svårare ett sår är, desto längre tid tar det för det att läka. Tabellen nedan visar hur lång tid det tar att läka en viss sorts sår.

Typ av sår	Läketid
SKRÅMA	ETT DYGN PER SÅR
LÄTT SÅR	EN VECKA PER SÅR
ALLVARLIGT SÅR	EN MÅNAD PER SÅR

Läketiden ovan gäller för varje sår. Har du flera sår av samma typ tar vart och ett av dem lika lång tid att läka. Det innebär att om du har två Allvarliga sår, tar det två månader innan du återhäm-

tat dig. Har du också ett Lätt sår, tar det ytterligare en vecka, det vill säga två månader och en vecka.

Sår som har räknats ihop till ett farligare sår läks som det svårare såret, inte som flera mindre sår. Ett uppräknat Dödligt sår räknas dock *alltid* som de Allvarliga sår som det består av.

Har du tålighet 13 och tre Lätta sår som räknas ihop till ett Allvarligt sår, läks det alltså på en månad i stället för på tre veckor.

Läketiderna förutsätter att du vilar dig dygnet runt. Annars kan SL fördubbla, eller till och med tredubbla, ett sårs läketid.

Läkarvård Om du får kvalificerad läkarvård på ett sjukhus fördubblas den takt som såren läker på. Ett lätt sår läker på en halv vecka och ett allvarligt sår på två veckor.

Sjukhusvård förhindrar också att såren infekteras. Det visas i tabellen för modifikationer nedan.

Infektioner

Det låter kanske förlegat att tala om infekterade sår i dessa moderna tider. Men världen är inte modern överallt.

Blir såren rengjorda och behandlade minskar risken. Med lite tur kan också en redan utbruten infektion botas.

För att undvika att såren blir infekterade måste du slå ett Tål-slag. Ju farligare såret är, desto svårare blir slaget. Du måste slå ett slag för varje sår, eftersom vart och ett av dem kan bli infekterat.

Tabellen visar vilken slags tålighetsslag krävs för att undvika att såren blir infekterade. Tålighetsslaget varierar för de olika typerna av sår, beroende på hur pass farliga de är för hälsan.

Blir såren förbundna och behandlade med antibiotika får du minus på tålighetsslaget. Är såret smutsigt får du plus. Modifikationerna av tålighetsslaget är kumulativa, så de läggs ihop till en slutgiltig modifikation. Öka, eller minska, temporärt tålighetsslaget med den slutgiltiga modifikationen.

TÅLIGHETSSLAG MOT INFEKTIONER

Typ av sår	Tålighetsslag
SKRÅMA	TÅLIGHET X 2
LÄTT SÅR	TÅLIGHET
ALLVARLIGT SÅR	TÅLIGHET/2

Modifikationer till tålighetsslaget:

SÅRET BLIR RENGJORT	–5
FÖRSTA HJÄLPEN LYCKAS (SÅRET FÖRBINDS OSV)	–5
MEDICIN LYCKAS (SÅRET FÖRBINDS OSV)	–5
ROLLPERSONEN BEHANDLAS MED ANTIBIOTIKA	–7
SKADANDE VAPNET VAR ROSTIGT	+3
SÅRET ORSAKAT AV TÄNDER ELLER KLOR	+2

Drabbas du av en infektion kommer du att vara sjuk i ett antal veckor. SL bestämmer antalet genom att slå 2T5.

Under var och en av de veckorna får du slå ett nytt, men nu omodifierat, slag. Lyckas ett av dem hävs infektionen. Du tillfrisknar inom en vecka, oavsett hur många veckor du har 'kvar'.

I ett fall kan de nya slagen modifieras. Det är om du får läkarvård och/eller antibiotika. Det ger modifikationer på –5, respektive –7.

Misslyckas du med alla slag dör du efter de 2T5 veckorna.

Under de veckor som såret är infekterat läker inga sår. När infektionen försvunnit börjar övriga sår att läkas normalt igen.

EXEMPEL: GILBERT HAR FÖRIRRAT SIG I DE STINKANDE KLOAKERNA UNDER JORD. HAN HAR ETT ALLVARLIGT OCH TVÅ LÄTTA SÅR EFTER STRIDER MOT CAIRATHS TJÄNARE.
SÅ LÄNGE GILBERT IRRAR UTAN MÖJLIGHET ATT VILA SIG LÄKER INTE HANS SÅR. DET ÄR STOR RISK ATT DE INFEKTERAS. SL BESTÄMMER ATT HAN FÅR +5 PÅ SINA TÅL-SLAG.
GILBERT HAR 11 I TÅL. FÖR DET ALLVARLIGA SÅRET MÅSTE HAN SLÅ UNDER 1/2 TÅL MED +5 PÅ TÄRNINGEN. DET ÄR 1, VILKET HAN INTE KLARAR. FÖR DE LÄTTA SÅREN SKA HAN SLÅ UNDER 6, VILKET MED +5 BLIR 11. HAN SLÅR 5 OCH 2. INGET AV DE LÄTTA SÅREN INFEKTERAS.
SPELLEDAREN SLÅR 2T5 FÖR ATT SE HUR LÄNGE INFEKTIONEN KOMMER ATT RASA. DEN KOMMER ATT PÅGÅ I 5 VECKOR. SÅ LÄNGE GILBERT IRRAR I UNDERJORDEN KAN HAN INTE HÄVA DEN. MEN HAN HAR TUR. EFTER TVÅ DYGN SNUBBLAR HAN IN I ETT LÄGER DÄR NÅGRA AV UNDERJORDENS BARN LEVER. DE HAR EN SJUKSKÖTERSKA BLAND SIG, SOM RENGÖR OCH FÖRBINDER GILBERTS SÅR. NU FÅR HAN –5 PÅ SITT TÅL-SLAG. HAN SKA SLÅ 16 ELLER LÄGRE FÖR ATT LYCKAS. FÖRSTA VECKAN MISSLYCKAS DET. INFEKTIONEN RASAR. YTTERLIGARE EN VECKA GÅR UTAN ATT HAN LYCKAS. MEN TREDJE VECKAN LYCKAS HAN. INFEKTIONEN HÄVS.

VI BALANSERADE MELLAN DET LÖPANDE BANDET OCH ALUMINIUMPRESSEN SOM TJÖT I SINA FÖRSÖK ATT TRYCKA NED DE TILLKNYCKLADE PLATTORNA. RASCHAZA NÄRMADE SIG LÅNGSAMT. HAN VÄGDE EN OLJIG HJULAXEL I HANDEN. NÖDBELYSNINGEN REFLEKTERADES I HANS MÖRKA GLASÖGON OCH EN TJOCK BLÅLILA TUNGA SMEKTE DE TUNNA LÄPPARNA. TSCHOCK! JAG SATTE IN DET SISTA MAGASINET OCH AVFYRADE DET, RAKT MOT HANS UPPSPRUCKNA BUK DÄR GLÄNSANDE STÅLHAKAR BRISTFÄLLIGT HÖLL INÄLVORNA PÅ PLATS. DET BLEKA KÖTTET SÖG I SIG KULORNA UTAN ATT TA SYNBAR SKADA. JAG VAR TRÄNGD I ETT HÖRN, MED RYGGEN MOT DEN TUGGANDE PLÅTPRESSEN OCH EN AVGRUND UNDER MINA FÖTTER. RASCHAZAS TANDLÖSA MUN SPRACK UPP I ETT LEENDE. HAN HÖJDE HJULAXELN OCH MÅTTADE ETT DÖDANDE SLAG MOT MITT HUVUD. KRASCH! JAG DUCKADE OCH FÖLL NED PÅ KNÄ. DÅ FICK JAG SYN PÅ ELKABELN SOM HADE SLITITS LOSS. DET SPRAKADE NÄR DEN NUDDADE LEDSTÅNGEN. JAG GREP OM KABELN MED BÄGGE HÄNDERNA OCH SLÄNGDE MIG FRAM MOT RASCHAZA, KÖRDE UPP ÄNDEN I HANS VARIGA BUKHÅLA. MED ETT AVGRUNDSVRÅL SLUNGADE HAN HJULAXELN IFRÅN SIG. KROPPEN LYSTES UPP AV ETT SPÖKLIKT BLÅLILA SKEN OCH VACKLADE BAKÅT, FÖRLORADE BALANSEN OCH FÖLL NED I DET OLJIGA MÖRKRET MOT SMÄLTHÄRDEN."

ROLLPERSONEN KAN SKADAS av annat än strid och vapen. Under rubriken olyckor samlar vi vad som händer när hjältarna slungas in i brinnande

OLYCKOR

hus, faller från tak, dras ned i kloakerna av odöda händer eller försmäktar utan mat och vatten i Metropolis oändliga labyrint. För att förstå hur illa skadad du blir kan du läsa avsnittet Skador, läkning och infektioner.

Skador av eld De flesta rollpersoner råkar förr eller senare ut för en okontrollerbar eld. Mordbrand är ett utmärkt sätt att göra sig av med oönskade personer utan att lämna alltför tydliga spår. Elden gör olika mycket skada beroende på hur stor och varm den är, och hur länge du befinner dig i den. En liten eld ger kanske en skråma eller ett lätt sår, en stor brasa kan ge ett dödligt sår. I tabellen nedan visas hur stor risk det är att olika eldar ska ge olika typer av sår. Slå 1T20 när du hamnar i elden, och se vilken typ av sår du får.

Såren blir värre ju längre du befinner dig i elden. För varje stridsrunda ökar effekten med tre. Du slår alltså bara en gång för effekten när du

drabbas av elden. Sedan förvärras skadan med tre effektsteg för varje stridsrunda.

Brinnande olja och bensin brinner i 1T10 stridsrundor. En brinnande människa som rusar ut ur en lägereld eller brasa brinner i ytterligare 1T10 stridsrundor. En brinnande människa tar alltid skada som av olja och bensin, oavsett vilken typ av eld som har antänt henne. Den som rusar ut ur en stor brand fortsätter inte att ta skada av stor brand, utan tar skada som av olja när hon är ute ur elden och bara brinner själv. Elden kan lätt släckas av andra på en stridsrunda. Den som brinner kan själv släcka sig på en stridsrunda om han lyckas slå under halva sin rörlighet med 1T20. Facklor och brinnande olja, bensin eller sprit drabbar en kroppsdel när du träffas av dem. I avsnittet Strid finns en tabell över vilka kroppsdelar som träffas.



DET BLEKA KÖTTET SÖG I SIG KULORNA UTAN ATT TA SYNBAR SKADA

Stora eldar ger skador över hela kroppen, även om skadorna bara räknas som ett sår. Även om hela kroppen drabbas får man alltså inte ett sår på varje kroppsdel, utan bara ett sår allt som allt.

Läkningen av brännsår tar dubbelt så lång som vanligt för lätta sår och allvarliga sår. Den som får ett allvarligt sår svimmar automatiskt av smärtan. Vid lätta sår måste du slå ett tålighetsslag för att inte kroppsdelen ska bli obrukbar i 2T5 minuter.

Typ av eld	skr	ls	as	ds
FACKLA	1-8	9-17	18-25	26+
OLJA O DYL	1-5	6-15	16-22	23+
LÄGERELD	1-4	5-15	16-22	23+
LITEN BRAND	1-2	3-12	13-16	17+
STOR BRAND	1	2-5	6-10	11+

Allvarliga brännsår ger fruktansvärda smärtor. Om någon lyckas använda färdigheten Första hjälpen lindras smärtan för en dag. Den som har ett allvarligt brännsår kan inte gå utan hjälp förrän efter några dagar. Brännsår blir också lätt infekterade, för att inte tala om vilka vidriga ärr de lämnar efter sig. Rollpersoner med allvarliga brännsår måste till sjukhus. Se avsnittet Skador, läkning och infektioner för mer information om det.

Rökskador Röken är ofta farligare än hettan vid en brand. I ett brinnande hus är risken för rökskador överhängande. Om du står upp i röken utan att försöka skydda dig blir du snabbt rökförgiftad. Du måste klara ett tålighetsslag varje stridsrunda för att inte förlora medvetandet. När du har förlorat medvetandet klarar du dig din Tålighet i minuter innan du dör av rökförgiftning. Om du skyddar dig mot röken, genom att kräla lågt på golvet och täcka näsa och mun med en trasa, behöver du bara slå ett tålighetsslag var tionde stridsrunda.

Elektricitet Elektricitet ger brännskador, men fungerar inte riktigt som eld. En kropp som leder elström tar bara skada så länge strömmen går genom kroppen.Direktkontakt med en högspänningsledning leder så gott som alltid till döden.

Skadan bestäms av spänningen (mätt i volt) och av hur länge strömmen går genom kroppen. Slå 1T20 när du får ström genom kroppen. Nedan visas hur stor skada vanlig hushållsel gör när strömmen går genom kroppen. Vid starkare spänning eller om du utsätts för strömmen under längre tid ökar effekten och därmed skadan. Öka effekten med +1 för varje 100 volt utöver 220 och med +3 för varje stridsrunda du är i kontakt med strömmen.

Den som får ett dödligt sår av lågspänning under kort tid har inte dött av brännskadorna, utan fått en hjärtattack av paralyseringen. Annars behandlas skador av elektricitet på samma sätt som brännskador.

Skada av 220 v	skr	ls	as	ds
	1-11	12-18	19-22	23+

Spänningen kan också verka paralyserande, så att du inte kan släppa kontakten med det strömledande föremålet. Slå ett tålighetsslag för att undvika att fastna vid strömkällan. Ett nytt slag

kan göras varje stridsrunda. De som har Tur eller Kroppsmedvetande paralyseras aldrig av spänningen.

Fall När du faller får du ett sår. Typen av sår beror på höjden du faller ifrån och hur hårt underlag du faller på. Alla kan falla ett visst antal meter utan att ta skada. Antalet beror på underlaget där man landar. Färdigheten Fallteknik minskar skadan. Tabellen visar vilka skador ett fall på tre meter ger. För varje meter över tre ökar effekten med ett. Slå för effekt och lägg till antalet meter utöver tre. Se sedan i tabellen vilken typ av sår du får:

Effekt	Skada
1-10	SKRÅMA
11-15	LÄTT SÅR
16-25	ALLVARLIGT SÅR
26+	DÖDLIGT SÅR
Underlaget du landar på påverkar också skadan:	
FALL I VATTEN GER –10 TILL EFFEKTEN	
FALL PÅ STEN GER + 5	
FALL PÅ BUSKAR O DYL GER –5	
FALL PÅ GRÄS GER –3	

En skråma orsakad av ett fall motsvarar ett stort blåmärke. Får du ett lätt sår har du vrickat en led eller spräckt ett revben. Allvarliga sår betyder ett brutet ben, flera knäckta revben eller något liknande. Skador från fall läks på vanligt sätt. Det förutsätter att den skadade får läkarvård. I annat fall fördubblas läketiden och det finns en risk att benbrott läker fel.

Bestäm vilka kroppsdelar som får skråmor, lätta sår och allvarliga sår. Ett dödligt sår drabbar hela kroppen, som dör.

EXEMPEL: RASCHAZA STÖRTAR HANDLÖST NED I MÖRKRET, PARALYSERAD AV ELEKTRICITETEN. HAN FALLER TIO METER RAKT NED OCH LANDAR PÅ ETT STÅLGALLER ÖVER DEN BUBBLANDE SMÄLTHÄRDEN. SPELLEDAREN SLÅR 1T20 FÖR ATT SE HUR MYCKET SKADA HAN TAR. HON SLÅR 9. SEDAN LÄGGER HON TILL ETT FÖR VARJE METER ÖVER TRE. DET BLIR 16. DÄREFTER LÄGGER HON TILL +5 FÖR ATT HAN FALLER PÅ ETT HÅRT UNDERLAG, STÅLGALLRET. DET BLIR 21. HAN FÅR YTTERLIGARE ETT ALLVARLIGT SÅR, MEN RESER SIG OMSKAKAD UPP.

Hunger och törst, kyla och värme En människa utan mat och vatten dör så småningom. I stark kyla eller värme försvagas man snabbt och kan faktiskt dö. Du förlorar Tålighet när du hungrar, törstar, nedkyls och upphettas. För att inte förlora medvetandet måste du slå ett tålighetsslag vid olika tidpunkter. Tålighetsslaget varierar beroende på vad du utsätts för. Om tålighetsslaget misslyckas följer medvetslöshet, och så småningom döden. Tabellen nedan visar hur mycket Tålighet du förlorar i olika situationer och om du måste slå under din Tålighet eller under din Tålighet x 2 för att inte svimma.

	Hunger	Törst	Kyla/värme
FÖRLORAD TÅL	1	2	1
TÅL-SLAG	TÅLX2	TÅL-SLAG	TÅL-SLAG

Tålighetsförlusten gäller per dag för hunger och törst och per timme för kyla och värme. Tålighetsslaget görs en gång per dag, respektive en gång per timme. Om du missar ditt tålighetsslag blir du medvetslös i 1T10 timmar. I stark kyla eller hög värme leder det ofta till döden.

Värmen och kylan måste vara stor för att kunna skada en människa. Du får räkna med att temperaturer mellan –15° C och +40° C inte skadar den som är rätt klädd. Pälsverk och dunjackor kan skydda mot kyla ned till – 50° C.

Har du förlorat all din Tålighet dör du.

Förlorad Tålighet återfås med två poäng per dag. Läkarhjälp fördubblar återhämtningen.

EXEMPEL: GILBERT VACKLAR GENOM ÖDE, UNDERJORDISKA INDUSTRILOKALER. HAN VARKEN MAT ELLER VATTEN. TEMPERATUREN STIGER HELA TIDEN OCH EFTER ETT PAR TIMMAR ÄR DET HETT SOM I EN BAKUGN. STORA FLÄKTAR VISPAR LÅNGSAMT RUNT I DEN HETA LUFTEN. GILBERT FÖRLORAR 3 I TÅLIGHET FÖR ATT HAN INTE HAR ÄTIT ELLER DRUCKIT. HAN SJUNKER IHOP MOT EN VÄGG. SPELLEDAREN SLÅR ETT TÅLIGHETSSLAG FÖR HETTAN. GILBERT HAR NU 8 I TÅLIGHET OCH HON SLÅR 7, SÅ DET LYCKAS. HAN HÅLLER SIG VID MEDVETANDE. HON FORTSÄTTER ATT SLÅ ETT TÅLIGHETSSLAG I TIMMEN. EFTER TVÅ TIMMAR SLÅR HON 13. GILBERT SJUNKER MEDVETSLÖS NED. HON SLÅR 1T10 FÖR ATT SE HUR HUR MÅNGA TIMMAR HAN

KOMMER ATT FÖRBLI MEDVETSLÖS. HON SLÅR 2. HAN LIGGER HOPSJUNKEN VID VÄGGEN. NÄR HAN VAKNAR HAR HAN BARA 3 I TÅLIGHET. HAN MÅSTE SNABBT TA SIG BORT FRÅN DEN MÖRDANDE HETTAN FÖR ATT ÖVERLEVA.

Drunkning och kvävning Under vatten börjar man drunkna efter ett visst antal minuter utan luft. Kvävning fungerar på precis samma sätt. Alla kan hålla andan i sin Tålighet/2 stridsrundor om de har förberett sig och hunnit ta ett djupt andetag.

Har du inte det halveras tiden du kan hålla andan. Efter den tiden måste du slå ett egoslag för att inte börja med den hopplösa uppgiften att försöka andas vatten, eller kippa efter andan om du håller på att kvävas. Lyckas slaget börjar du inte drunkna eller kvävas under den stridsrundan. Nästa fas krävs det ett Ego/2-slag för att hålla andan, sedan ett Ego/4-slag, därefter ett Ego/8-slag, o s v.

När du har börjat drunkna eller kvävas förlorar du en poäng Tål per SR. När Tåligheten är noll förlorar du medvetandet och när den har sjunkit till minus din Tål x 2 (alltså ett negativt tal) har du dött. Innan dess går det fortfarande att rädda livet på dig med färdigheten Första hjälpen eller Medicin. Ett lyckat färdighetsslag innebär att du vaknar till liv efter några minuter. Därefter återfår du 1 poäng Tålighet per minut tills du är återställd. Var du nästan död tar det flera dagar innan du är återställd och din Tålighet/2 timmar innan du kan klara dig utan hjälp.

Du kan simma hela din förflyttning varje stridsrunda så länge du håller andan. När du med ren viljestyrka håller drunkningsdöden borta kan du röra dig halva din förflyttning. Därefter, när du väl har börjat drunkna eller kvävas, kan du inte förflytta dig alls.

EXEMPEL: ETT MULLRANDE LJUD FYLLER TUNNELN DÄR CASSANDRA SNUBBLAR FRAM PÅ JAKT EFTER GILBERT. LÅNGT BORTA SYNS EN MÖRK MASSA RÖRA SIG I GÅNGEN. HON INSER SNART VAD DET ÄR; EN FLODVÅG SOM FYLLER TUNNELN OCH RUSAR MOT HENNE. HON HINNER PRECIS FYLLA LUNGORNA MED LUFT OCH BLUNDA INNAN DEN GRIPER TAG OCH SPOLAR BORT HENNE. HON SLUNGAS HJÄLPLÖS GENOM DEN VATTENFYLLDA GÅNGEN OCH KAN INTE GÖRA NÅGOT. HON TOG ETT DJUPT ANDETAG OCH KAN HÅLLA ANDAN SIN TÅL/2 STRIDSRUNDOR. DET ÄR 8 I HENNES FALL. EFTER 8 STRIDSRUNDOR ÄR HON FORTFARANDE UNDER VATTEN. HON SLÅR ETT EGOSLAG OCH LYCKAS. YTTERLIGARE TVÅ STRIDSRUNDOR HÅLLER HON MUNNEN STÄNGD GENOM ATT FÖRST SLÅ 5 OCH SEDAN 3, SEDAN DRAR HON IN KLOAKVATTNET I LUNGORNA. NU FÖRLORAR HON EN POÄNG TÅLIGHET PER STRIDSRUNDA. EFTER 16 STRIDSRUNDOR SVARTNAR DET FÖR ÖGONEN OCH HON FÖRLORAR MEDVETANDET. EFTER YTTERLIGARE 32 STRIDSRUNDOR ÄR HON DÖD OM HON INTE KOMMER UPP TILL YTAN OCH FÅR HJÄLP.

Gifter och droger

De flesta gifter måste tränga in i blodomloppet för att kunna skada offret, men det finns också sådana som kan ätas eller inandas. Det finns otaliga gifter, här beskrivs bara några av de vanligaste. Gift fungerar genom att du förlorar Tålighet när du blir förgiftad. Förlorar du all Tålighet har giftet full verkan. Förlorar du mindre verkar det bara till en del.

Kontrollera i tabellen vilket gift som används. Slå det antal tärningar som anges under Tål-förlust. Jämför förlusten av Tålighet med hur hög Tålighet du har från början. Giftet har olika verkan beroende på hur stor del av din Tålighet du förlorar.

Ett gift verkar sällan direkt. I allmänhet har du 1T10 stridsrundor eller mer på dig att ta ett motgift. De flesta gifter kan neutraliseras om förgiftningen upptäcks i tid. En långsam förgiftning kan hävas av en vanlig magpumpning innan giftet har gått ut i blodet. Finns ett fungerande motgift blir verkan ett steg lindrigare. För ett dödligt gift blir alltså 'döden' till 'paralys' med hjälp av motgiftet.

Det tar en dag att återfå en poäng Tålighet som du har förlorat genom ett gift. Du kan aldrig förlora mer än all din Tålighet, den blir aldrig negativ.

Här nedan beskrivs några av de vanligaste gifterna, giftgaserna och drogerna.

ARSENIK En klassiker på gifthyllan. Egentligen är det arsenikföreningar som används och döden följer efter några timmar. Symptomen påminner om difteri eller kolera (något som gör giftet populärt, man kan hävda att offret dog en naturlig död)

Några milligram är en dödlig dos, men man kan vänja sig vid arsenik, vilket en del av antikens och medeltidens furstar gjorde. Vissa tålde doser på flera gram! Arsenikföreningar finns naturligt i bl.a. Alperna.

CURARE Ett nervgift som Sydamerikas jägare sedan länge har använt på sina blåsrörspilar. Giftet kommer från en växt som finns i Amazonas djungler. Av växten bereds en svart massa som kan strykas på vapen. När giftet kommer in i blodomloppet förlamas nerverna och offret dör av kvävning under fruktansvärda kramper. Det går på några minuter.

DIGITALIS Ursprungligen en växt hemmahörande i Sydvästeuropa. Det verksamma giftet är digitoxin, som stör hjärtverksamheten. Digitoxin är dödande i doser på några milligram. Det kan lagras upp, så att en liten dos i taget till sist blir dödande. Offret dör av hjärtsvikt. Digitalis används som hjärtmedicin och kan inhandlas på apotek mot recept. Det är svårt att avgöra att offret har blivit förgiftat.

Gifter besläktade med digitoxinet kan också beredas som pilgift, att preparera vapen med. Det är dödligt också i mycket små doser.

ORMGIFT Giftigheten varierar mellan olika ormar. Till de farligare hör skallerormar, kobror, svart mamba och korallormar. Vi har angivit en sorts "standardormgift" i tabellen. Offret får feber och den bitna kroppsdelen svullnar upp. Därefter följer kramper och paralysering. Inom några timmar är offret dött. Enda räddningen ligger i läkarvård och serum.

STORMHATT Stormhatten förekommer över hela Europa. Hela växten är giftig, särskilt rötterna. 4-5 milligram är dödande. Offret dör efter ett par timmar i konvulsioner och olidliga smärtor. Det verksamma giftet i stormhatten är akonitin. Giftet har en bitter smak, som kan upptäckas med ett uppmärksamhetsslag.

STRYKNIN En klassiker bland giftmördarna. Stryknin är en alkaloid som förekommer i växter av släktet Strychnos. Stryknin i små doser verkar som stimulantia. I större doser ger det krampanfall och förlamar till sist centrala nervsystemet. Det intas med mat eller dryck.

GIFTGASER

CYANVÄTE Cyanväte används inte särskilt flitigt i sin fasta form. Giftet har en så skarp och vidrig smak att ingen rimligen kan bli förgiftad utan att märka det. Det förekommer däremot i gasform och dödar snabbt också i små doser. Cyanväte luktar och smakar svagt av mandel.

KOLMONOXID Lukt- och färglös gas som ersätter syret i blodet och på så sätt dödar offret. Finns bland annat i bilavgaser. Offret blir något förvirrat, förlorar sedan medvetandet och dör.

Offret får slå ett uppmärksamhetsslag. Om det lyckas inser han eller hon vad som pågår, och kan försöka rädda sig. Annars inträder döden efter 10+1T20 minuter.

NERVGAS Militären använder en mängd olika nervgaser — vanligen olika typer av fosforföreningar. De består av vätska, som avdunstar snabbt. Nervgasen tränger direkt in genom huden, så gasmask skyddar bara till viss del. Gasen ger synsvårigheter och kramper. I större doser dödar de inom 1T10 minuter om andningsvägar eller bar hud utsätts för dem. Nervgaser är helt lukt- och smakfria.

TÅRGAS Tårgas används som bekant för att skingra demonstranter och driva ut husockupanter i mindre nogräknade stater. Gasen retar andningsvägarna och ögonen så att tårarna rinner och slemhinnorna svider.

Det finns flera gaser med den här effekten — bromaceton, acetofenon, brombensylcyanid, mm. Allergiska personer kan avlida, annars är inte tårgas dödande.

SÖMNMEDEL

ETER Eter är en mycket lättantändlig, färg- och luktlös gas. I lagom doser gör den en människa medvetslös. En överdosering kan leda till döden.

KLOROFORM Alla vet hur kloroformförgiftningar går till. Skurken dränker in en trasa med kloroform, gömmer sig bakom ett hörn och trycker sedan upp trasan i ansiktet på hjältinnan, som svimmar. Kloroform har en sötaktig doft.

KNOCK-OUT DROPPAR Klorväte som tillsammans med alkohol bildar ett mycket snabbverkande sömnmedel. Offret svimmar ett ögonblick efter det att han har druckit giftet.

SÖMNMEDEL Det finns en mängd tabletter som kan användas för att söva en människa, eller döda henne med tillräckligt stora överdoser. De är lätt åtkomliga på apotek.

Droger

Alla gifter används inte för att ta livet av medmänniskorna. Sedan urminnes tider har människan valt att förgifta sig själv, för att lättare uthärda en bister verklighet. Alla droger är också gifter. De dödar vid överdosering och ger skador på kroppen. Vi har inte tagit upp de mer bestående skadorna här, men som alla vet har både alkohol och andra gifter oönskade biverkningar på levern och nervsystemet. Alkohol skadar i längden hjärnan och försämrar alla hjärnfunktioner. Balansorganet skadas. Skrumplever och diabetes är vanliga följder av alkoholmissbruk. Narkotikamissbruk åtföljs ofta av gulsot och sänkt immunförsvar med olika infektionssjukdomar som följd.

De flesta droger är mer eller mindre beroendeframkallande. För kraftigt beroendeframkallande droger måste rollpersonen klara ett egoslag för att inte fastna i ett missbruk.

Droger trubbar också av omdömet och uppmärksamheten. De flesta droger ger avdrag från några färdigheter så länge rollpersonen är påverkad av dem.

ALKOHOL Alkohol verkar berusande och stimulerande i mindre doser, bedövande i större mängder. Det ger illamående och obehagskänslor när berusningen är över efter några timmar.

Alkohol ger –5 i Rörlighet, Ego och Uppmärksamhet och +5 i Tålighet, och –5 i att lyckas med alla färdigheter som kräver Rörlighet, Ego eller Uppmärksamhet.

Alkohol är olika beroendeframkallande beroende på personens psyke och genetiska arv. Spelledaren avgör vilka rollpersoner som löper risk att bli alkoholmissbrukare. I allmänhet kan sägas att mellan 10% och 20% av alla människor har anlag för att lätt utveckla alkoholism.

För den som har fångats i missbruket är det svårt att ta sig loss. Det krävs i allmänhet hjälp utifrån.

AMFETAMIN En mycket beroendeframkallande stimulantia som tillfälligt ökar uthålligheten och prestationsförmågan. Ruset håller i sig i en halvtimme. Under den tiden har den drogade +5 i Ego, Uppmärksamhet och Tålighet och –5 i Rörlighet. Han eller hon har 5 i alla färdigheter som kräver rörlighet.

När drogen har klingat av sätter efterverkningarna in. Då får den drogade istället –5 i Ego, Uppmärksamhet, Rörlighet och Tålighet. Den minskningen påverkar också färdigheterna, som sjunker med –5.

Den drogade måste klara ett egoslag för att inte fastna i ett missbruk av drogen.

HASCH Hasch, eller marijuana, är produkter från den asiatiska hampan. Drogen röks vanligen, och verkar bedövande och lugnande. Det tar 2-5 timmar att återhämta sig efter ruset. Haschpåverkade rollpersoner har –5 i Ego och Uppmärksamhet och –5 i alla färdigheter som berörs av de egenskaperna.

Rollpersonen måste klara ett Egox2-slag varje gång han har använt hasch eller marijuana för att inte fastna i ett beroende, från och med tionde gången han använder drogen.

En längre tids användning leder till bestående hjärnskador och stor risk för cancer. För varje gång någon använder drogen är det 1/10 risk att drabbas av en haschpsykos om man missar ett Egox2-slag. 20 är alltid ett misslyckande. En haschpsykos är en svår psykisk störning som provoceras fram av förgiftningen. Den psykotiska personen behöver långvarig läkarvård och troligen medicinering för att fungera någorlunda normalt igen.

KOKAIN Kokain är en synnerligen beroendeframkallande stimulantia som framställs ur kokaväxtens blad. Det sniffas vanligen som ett vitt pulver. Kokainet ger ett kort, euforiskt rus som följs av en djup nedstämdhet. Det bidrar till att göra drogen mycket beroendeframkallande.

Kokainpåverkade personer har +5 i Uppmärksamhet och Tålighet och 5 i Ego. Alla färdigheter som kräver Ego sjunker med –5. När ruset har avtagit efter tio minuter får den drogade istället –5 i Ego och Uppmärksamhet. Efter en längre tids användande fräter kokainet sönder näsans slemhinnor och skadar nerverna i hjärnan.

Den som använder kokain måste slå under sitt Ego varje gång, för att inte fastna i ett beroende.

LSD Lysergsyredietylamid är en kraftig hallucinogen. Den ger olika hallucinationer, beroende på den drogades psykiska till-

stånd när drogen tas. LSD tas vanligen i tablettform.

Den drogade har –5 i Ego och –10 i Uppmärksamhet. Färdigheterna som styrs av de egenskaperna sjunker med –5.

Den drogade måste klara ett Egox2-slag för att inte bli beroende av LSD. Meskalin, som förekommer naturligt i peyotekaktusen, har en liknande effekt.

OPIATER Opium, morfin och heroin är olika rena produkter av opiumvallmons frukt. Det är ett bedövande gift som används till smärtlindring. Som drog ger det ett bedövande rus som dämpar alla känslor. Alla opiater är mycket beroendeframkallande. Ett långt missbruk leder till bestående skador.

Den drogade har –5 i Rörlighet, Ego och Uppmärksamhet, och –5 i att lyckas med alla färdigheter baserade på de egenskaperna. Den drogade måste slå ett egoslag för att inte fastna i ett beroende vid användadet av opiater.

EXEMPEL: CASSANDRA VAKNAR I TÖMDA KLOAKTUNNELN. HON KÄNNER ETT STICK I BENET OCH TITTAR NED. PÅ HÖGRA LÅRET SITTER EN KRABBLIKNANDE VARELSE. DEN HAR KÖRT NED EN VASS SNABEL I HENNES BEN OCH BÖRJAT SUGA BLOD. HON KÄNNER EN BRÄNNANDE SMÄRTA NÄR ETT GIFT SPRIDER SIG UPP I BENET, RYCKER LOSS VARELSEN OCH SLÄNGER IVÄG DEN. SL SLÅR 1T10 OCH KONSTATERAR ATT DET TAR 7 SR FÖR GIFTET ATT VERKA. SL SLÅR 2T10 OCH TITTAR I KOLUMNEN FÖR ORMGIFT. DET BLIR BARA 6. DET ÄR 1/3 AV CASSANDRAS TÅL. HON BLIR STEL I BENET OCH FÅR EN STOR SVULLNAD, MAN KLARAR SIG UNDAN ALLVARLIGARE MEN.

GIFTER OCH GIFTGASER

Gift	Tål-förlust	All Tål slut	2/3 Tål slut	1/2 Tål slut	1/3 Tål slut
ARSENIK	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	SJUK	ILLAMÅENDE
CURARE	3T5	OFFRET DÖR	PARALYS	STELHET	INGEN EFFEKT
DIGITALIS	2T10	OFFRET DÖR	HJÄRTSVIKT	HJÄRTKLAPPNING	INGEN EFFEKT
ORMGIFT	2T10	OFFRET DÖR	PARALYS	KRAMPER	STELHET
STORMHATT	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	SVÅRT SJUK	SJUK
STRYKNIN	2T10	OFFRET DÖR	KRAMPER	ÖVERRETLIG	UPPRYMD
CYANVÄTE	2T10	OFFRET DÖR	SVÅRT SJUK	SJUK	ILLAMÅENDE
KOLMONOXID	2T10	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
NERVGAS	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	KRAMPER	SYNSVÅRIGHETER
SENAPSGAS	2T10	OFFRET DÖR	SVÅRA HUDSKADOR	LÄTTA HUDSKADOR	RODNADER
TÅRGAS	2T5	FÖRBLINDAD	TÅRARNA RINNER	RETADE ÖGON	INGEN EFFEKT

SÖMNMEDEL OCH DROGER

Drog	Tål-förlust	All Tål slut	2/3 Tål slut	1/2 Tål slut	1/3 Tål slut
ETER	2T5	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD
KLOROFORM	2T10	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
KNOCKOUTDROPPAR	3T10	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	STARKT BERUSAD	BERUSAD
SÖMNTABLETTER	2T5	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD
ALKOHOL, 10 CL	2T10	MEDVETSLÖS	REDLÖST BERUSAD	BERUSAD	INGEN EFFEKT
AMFETAMIN	3T10	HYPERAKTIV	ÖVERSTIMULERAD	STIMULERAD	INGEN EFFEKT
HASCH	2T10	APATISK	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
KOKAIN	3T10	HALLUCINERANDE	ÖVERSTIMULERAD	STIMULERAD	STIMULERAD
LSD	3T10	HALLUCINERANDE	HALLUCINERANDE	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD
OPIATER	3T10	APATISK	APATISK	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD

TID & FÖRFLYTTNING

DET HÄR PLANET ÄR KAPAT!" DEN VILDÖGDE MANNEN VIFTADE MED K-PISTEN OCH KÖRDE UT STEWARDEN FRÅN COCKPITEN. JAG KÄNDE MYNNINGSPIPAN GRÄVA SIG IN MELLAN SKULDERBLADEN. "SER DU RADIOMASTEN DÄR BORTA?" HAN PEKADE UT I DIMMAN ÖVER STADEN. VI VAR HELT NÄRA FLYGPLATSEN, RAKT ÖVER CHICAGO. JAG LA MÄRKE TILL HANS HAND. DEN HADE EN UNDERLIG FÄRG, BLÅ MED GRÖNBRUNA MISSFÄRGNINGAR. NAGLARNA VAR KOLSVARTA. JAG SÅG RADIOMASTEN HAN PEKADE PÅ. KONSTIGT, DEN HADE JAG ALDRIG LAGT MÄRKE TILL FÖRUT. MITT I STAN.

"STYR IN MOT DEN. STYR RAKT PÅ DEN!" PIPAN KÖRDES HÅRDARE IN I MIN RYGG. KAPAREN VAR UPPENBART GALEN. KANSKE HADE HAN NÅGON DÖDLIG SJUKDOM OCH FÖRSÖKTE TA LIVET AV SIG PÅ ETT MAGNIFIKT SÄTT. JAG FÖRSÖKTE TALA HONOM TILL RÄTTA, FÖRKLARA ATT VI INTE KUNDE STYRA RAKT PÅ UTAN ATT RISKERA PLANET. K-PISTEN SVÄNGDE PLÖTSLIGT BORT FRÅN MIG. MED EN KORT SALVA SKÖT HAN SÖNDER HUVUDET PÅ JACOBSEN, ANDREPILOTEN. BLOD OCH HJÄRNSUBSTANS FLÄCKADE VINDRUTAN. "JAG MENAR ALLVAR, STYR IN I RADIOMASTEN", SA HAN OCH SATTE TILLBAKA K-PISTEN MOT MIN RYGG. JAG SVALDE HÅRT OCH STYRDE RAKT MOT MASTEN.

NÄR VI KOM NÄRMARE BLEV LUFTEN TJOCK OCH SIKTEN USEL. JAG FÖRSÖKTE STYRA VID SIDAN OM MASTEN, MEN SÅG DEN INTE LÄNGRE. PLÖTSLIGT RESTE SIG EN VÄLDIG SVART BYGGNAD FRAMFÖR OSS OCH JAG FICK GIRA KRAFTIGT UPPÅT. VI KOM UPP PÅ HÖGRE HÖJD OCH UNDER OSS BREDDE EN VÄLDIG STAD UT SIG, STÖRRE ÄN NÅGONSIN CHICAGO. PLANET RÖRDE SIG LÅNGSAMT, SOM I EN MARDRÖM. VI GLED LÅNGSAMT, LÅNGSAMT ÖVER HUSTAKEN, HÖGST 30 KILOMETER I TIMMEN. HASTIGHETSMÄTAREN HADE GÅTT I BOTTEN OCH ÖVRIGA MÄTINSTRUMENT GAV VANSINNIGA UTSLAG. "DÄR BORTA, LANDA PÅ TAKET DÄR", SA KAPAREN OCH PEKADE. NORMALT SETT SKULLE JAG ALDRIG FÖRSÖKT MIG PÅ DEN MANÖVERN, MEN NU RÖRDE VI OSS I SLOW-MOTION, MINA EGNA RÖRELSER VAR LIKA LÅNGSAMMA SOM PLANETS. DET VAR SOM ATT PARKERA EN BIL NÄR JAG LÄT JUMBON GLIDA NED MOT DET SVARTA TAKET. BAKOM MIG HÖRDE JAG KAPAREN SKRATTA HÖGT: "METROPOLIS! ÄNTLIGEN!"

TIDEN ÄR RELATIV. Under vilda jakter där alla skjuter på alla är tiden kort. Under lång väntan när du sitter inlåst i ett mörkt rum och inte kan göra något är tiden synnerligen lång. För att inte tråka ut spelarna med långa resor och timmar av väntan räknar vi tiden på olika sätt. Under flygresor över Atlanten och händelselösa dagar används Tid i stor skala. Då slipper vi alla tråkiga detaljer. När flygplanet kapas av en razid övergår vi till Realtid.Då är en minut i verkligheten också en minut i spelet. Spelarna har lika lång betänketid som sina rollpersoner. När alla slutligen börjar skjuta på varandra övergår vi till Stridstid. Då räknas varje sekund.



BAKOM MIG HÖRDE JAG KAPAREN SKRATTA HÖGT: "METROPOLIS! ÄNTLIGEN!"

Tid i stor skala

Största delen av äventyret försiggår i Tid i stor skala. Det är långa resor, timmar av väntan, och alla vardagliga göromål som du vill slippa tänka på. När spelledaren räknar tiden i stor skala förklarar hon bara det viktigaste som händer under en dag, en timme, eller några minuter.

EXEMPEL: UNDER FLYGRESAN TILL CHICAGO RÄKNAR SPELLEDAREN TID I STOR SKALA. HON BESKRIVER VILKEN MAT SOM SERVERAS OCH VILKA FILMER SOM VISAS, MEN GÅR INTE IN PÅ DETALJER. TID I STOR SKALA ANVÄNDS BARA SÅ LÄNGE INGA SAMTAL FÖRS. NÄR NÅGON BÖRJAR PRATA ÖVERGÅR SPELET I REALTID.

Realtid

Allt egentligt rollspel försiggår i realtid. Den tid som förflyter i verkligheten förflyter också i spelet. Realtid används framför allt när rollpersonerna pratar med varandra eller med spelledarpersoner.

EXEMPEL: DET HÄR PLANET ÄR KAPAT!" DEN VILDÖGDE MANNEN VIFTAR MED K-PISTEN OCH KÖR UT STEWARDEN FRÅN COCKPITEN. REALTID ANVÄNDS VID SAMTAL OCH NÄR ROLLPERSONERNA SNABBT MÅSTE TA ETT BESLUT. OM DE STÅR INFÖR EN VRÅLANDE KAPARE MÅSTE DE GÖRA NÅGOT INNAN DE BLIR SKJUTNA. ANVÄNDS REALTID FÅR SPELARNA LIKA LÅNG BETÄNKETID SOM ROLLPERSONERNA HAR INUTI SPELET.

Stridstid

Stridstid är en speciell tidsskala för strid. Den är konstruerad så att spelledaren ska veta vem som anfaller först och när de olika stridande kan göra något.

Stridstiden delas in i handlingar och rundor. Det är konstruerade begrepp som inte har så mycket med sekunder och minuter att göra. En handling är någonting du kan göra — skjuta, kasta dig ned, parera, skrika. Vissa saker kräver flera handlingar för att du ska hinna utföra dem. Att ladda om en pistol och skjuta är fyra handlingar — lossa magasinet, sätta på ett nytt, göra mantelrörelse, skjuta. Handlingarna utförs under en stridsrunda. En stridsrunda är fem sekunder. Under varje stridsrunda kan du utföra maximalt 9 handlingar, om du är omänskligt snabb. De som har lägre rörlighet hinner bara utföra två eller tre handlingar under en stridsrunda. En del icke-mänskliga varelser har mycket hög rörlighet och kan därför utföra många fler handlingar under en stridsrunda än en människa.

EXEMPEL: PLANET FLYGER UT ÖVER ETT VÄLDIGT STADSLANDSKAP. ALLT TYCKS GÅ I SLOW-MOTION NÄR DET GLIDER NED MOT ETT HUSTAK. KAPAREN KOMMER UT UR COCKPITEN. EN ROLLPERSON HAR GLIDIT UPP BREDVID DÖRREN OCH FÖRSÖKER ÖVERMANNA HONOM. EN K-PISTSALVA AVLOSSAS UT I KABINEN. SPELLEDAREN ÖVERGÅR TILL STRIDSTID.

Förflyttning

Din rörlighet och tålighet avgör hur långt du kan gå, simma, klättra eller springa under en viss tid. Du kan gå din Rör/2 under en stridsrunda.

Mycket korta sträckor kan du springa sex gånger snabbare, Rör x 3. Har du 10 i förflyttning kan du alltså springa 30 meter under en stridsrunda. Om du ska springa längre tid måste du dra ned lite på farten. Springer du längre än 10 minuter kan du

bara röra dig 4 x din förflyttning, alltså 20 meter/stridsrunda med 10 i rörlighet. Under riktigt långa språngmarscher — t.ex. maraton — rör du dig bara dubbelt så snabbt som du går.

Om du rör dig för mycket blir du trött. Det återspeglas i att du förlorar uthållighet. När uthålligheten är slut orkar du inte mer utan måste vila.

Förflyttningstabellen visar hur långt du kan röra dig på viss tid och hur mycket uthållighet du förlorar. Tabellen visar också hur långt en genomsnittlig person med 10 i Rörlighet och Tålighet kan förflytta sig under en stridsrunda, en timme och en dag. Avstånden är bara genomsnittliga uppskattningar. Spelledaren kan använda dem till exempel när en hel grupp förflyttar sig. Då behöver inte alla beräkna hur långt deras rollperson orkar röra sig.

En dagsmarsch förutsätts vara i maximalt åtta timmar. Sedan måste du vila. Observera att du kan gå längre än tre mil under en dag, så länge uthålligheten räcker.

Förbrukningen av uthållighet förutsätter att du rastar med jämna mellanrum. Gör du inte det, kan spelledaren med gott samvete fördubbla förbrukningen.

Resor

Hur lång tid tar det att resa mellan Kuala Lumpur och Ulan Bator? Det beror på. Ska du flyga eller ta tåget? Blir du stoppad vid gränsen? Vad har du råd med?

Det går inte att ge exakta tider och kostnader för alla resor. Vad som följer här är ett försök till att uppskatta kostnaderna och restiden för att resa med olika färdmedel.

Priser och tider bygger på svenska förhållanden. På många platser i tredje världen går det att resa väldigt billigt. Den indiska järnvägen är till exempel både billig och bra.

Hur lång tid en resa tar är väldigt olika. Mellan Europas, Amerikas och Asiens storstäder går täta flyg- och båtrutter. I Afrika trafikeras de stora städerna regelbundet, men på landsbygden kan det gå både en och två veckor mellan bussarna.

Beräkna restiden med tanke på hur många gånger rollpersonerna måste byta färdmedel och hur vältrafikerad deras rutt är. Alla kartböcker med någon klass har flygrutter, båtrutter och järnvägar utmarkerade. Ambitiösa spelledare kan ringa närmsta researrangör för att få priser till något resmål.

Tabellen visar en uppskattning av priset med olika färdmedel. Det är naturligtvis väldigt inexakt. Det är stor skillnad mellan en charterbiljett och business-class på flyget.

Färdmedel	Kostnad/mil
BIL	12 KRONOR
TÅG	10 KRONOR
LÅNGFÄRDSBUSS	5 KRONOR
FÄRJA	10 KRONOR
FLYG	20 KRONOR (LÄGST 1 000:-)

Färdmedel	Restid
BIL OCH BUSS	90 KM/TIM
TÅG	120 KM/TIM
FÄRJA	25 KM/TIM
FLYG	500 KM/TIM

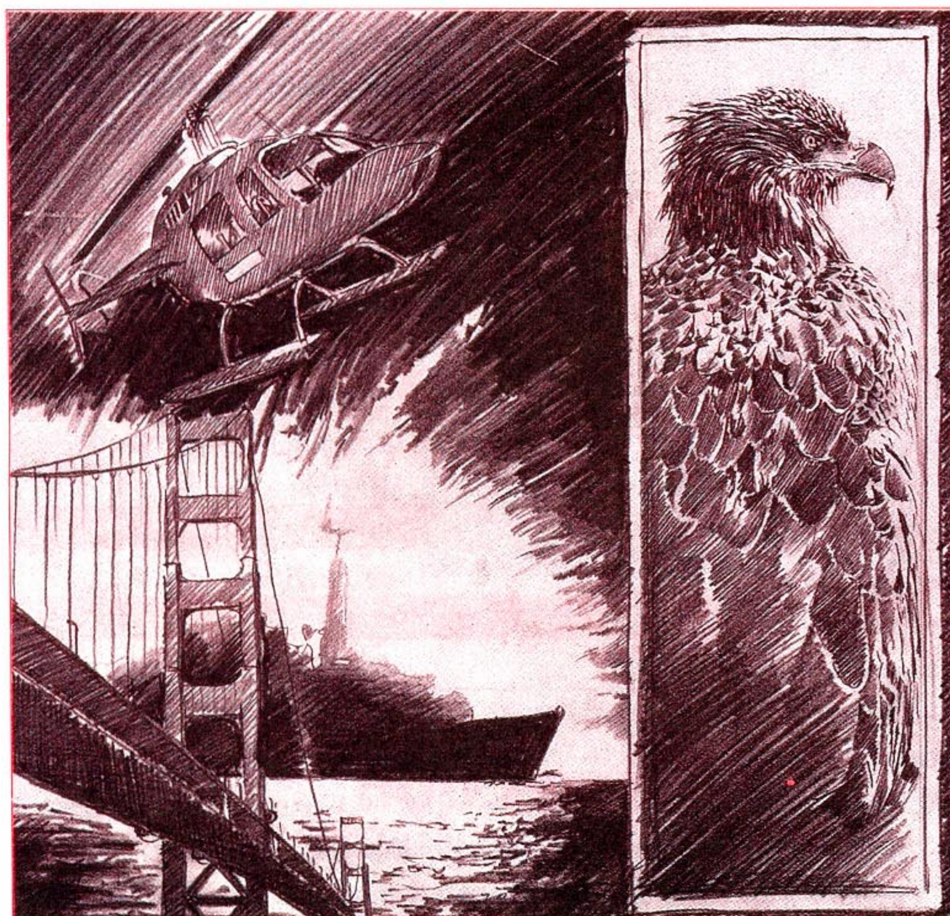
Tidens död

Den tid vi räknar är knuten till vår verklighet. Utanför den råder andra lagar och vår tidsuppfattning upphör att fungera. I Metropolis finns ingen tid. Allting existerar samtidigt, här och nu. I drömmen är tiden ibland oändligt lång, ibland försvinnande kort. I döden upphör tiden att existera. I Inferno finns bara det plågsamma nuet.

Det är svårt att framställa i spelet. Vi kan inte tänka på något annat sätt än i förflutet, nu och framtid. För konkreta händelser som strider och samtal används stridstid och realtid i alla sammanhang, också utanför vår verklighet. Annars blir alla situationer ospelbara.

Tid i stor skala har inte samma betydelse för att hålla ihop spelet. Den kan förändras utanför vår verklighet. I Metropolis kan en resa mellan två nära punkter ta orimligt lång tid. I drömmen kan rollpersonernas förflyttning förändras så att de rör sig långsammare eller snabbare. Varelser i Metropolis och Inferno kan ha mött rollpersonerna i framtiden och känner till saker om dem som de ännu inte har upplevt. Rollpersonerna kan slungas in i Metropolis och komma tillbaka till vår verklighet ett år senare, fast det bara gått någon vecka enligt deras egen tideräkning.

Så kan tidsförskjutningar användas för att påverka handlingen, för att ge rollpersonerna ledtrådar eller förvirra dem.



BOBS FÖRVANDLADE KROPP FYLLDE HELA HELIKOPTERN. RÖD MUSKELVÄVNAD PULSERADE, TRYCKT MOT FÖRARKABINENS RUTOR. GROVA KABLAR LÖPTE MELLAN ELEKTRODERNA SOM TÄCKTE KROPPEN. GULA FISKÖGON TRYCKTES MOT RUTORNA OCH FÖLJDE VÅR MINSTA RÖRELSE. VI GICK NED PÅ LÄGRE HÖJD NÄR EN MASKINGEVÄRSSALVA SLET LÖSS VÄNSTER VINGSPETS. PJOTR LYCKADES PRECIS RÄTA UPP PLANET INNAN NOSEN VÄNDES MOT VATTENYTAN. JAG LUTADE MIG UT GENOM FÖNSTRET OCH TOG SIKTE MOT HELIKOPTERN MED MIN STEYR. KULAN GICK IN GENOM VINDRUTAN OCH FÖRSVANN IN I DEN RÖDSVARTA MUSKELMASSAN. "JAG GÅR UNDER BRON!" VRÅLADE PJOTR. VI SÅG BROPELARNA NÄRMA SIG. PLANET SKAKADE OROVÄCKANDE OCH VATTNET TYCKTES RESA SIG MOT FLYGPLANSKROPPEN. HELIKOPTERN GICK IN ÖVER OSS OCH EN NY MASKINGEVÄRSSALVA SLOG IN GENOM PLÅTEN. "VI ÄR UNDER!" PLANET KLÄMDE SIG IN MELLAN BROVALVEN OCH DEN SVARTA VATTENYTAN. BAKOM OSS SÅG VI LJUSBLIXTEN NÄR HELIKOPTERN SLOG IN I BRON OCH EXPLODERADE

BILJAKTER & FLYGSTRIDER

BILJAKTER, FLYGSTRIDER OCH desperata flyktförsök med båt eller bil är ett enkelt sätt att få spänning och action. Kult har enkla regler för biljakter, båtar och flygplan. Tre färdigheter styr din förmåga att köra ett fordon — Köra fordon (bil och mc), Pilot (flygplan och helikopter) och Sjövana (båtar). Köra fordon och Pilot är uppdelade på olika fordon. Du måste välja vilket fordon du behärskar — bil eller mc, någon typ av flygplan eller helikopter. Kan du köra någon typ av flygplan har du halva din chans att hantera också andra typer. Med 5 eller mer i att hantera ett fordon kan du köra under normala, lugna omständigheter. Du behöver inte slå någon tärning. Svårigheterna uppstår när du ska göra komplicerade manövrer, köra i svår terräng, flyga i svårt oväder eller segla i storm. Då måste du lyckas bra med din effekt, annars slutar resan raskt och obehagligt.

Köra bil och MC Du måste slå färdighetsslag när du kör fortare än 60 km/h på grusväg, 85 km/h på smal och krokig asfaltväg, eller 130 km/h på bred asfaltväg. I tät trafik, mörker och dimma eller svår halka och snö krävs också ett färdighetsslag.

Spelledaren avgör när omständigheterna kräver ett slag. Rollpersoner med ett FV under 5 måste alltid slå för att överhuvudtaget hålla sig kvar på vägen. I undantagsfall kan SL låta rollpersoner utan körkort köra bil/mc med sin Rör/5 i FV. Misslyckas slaget tappar du kontrollen. Det behöver inte betyda en omedelbar död, men du måste lyckas med nästa slag för att hålla dig kvar på vägen.

Om du gör något annat samtidigt som du kör, t.ex. lutar dig ut genom rutan och skjuter, får du –5 i att köra. Gör du något enklare, som att leta efter din cigarettändare, får du bara –2.

Köra båt Reglerna för att köra bil gäller i princip också för Sjövana. Med 5 eller mer i Sjövana kan du obehindrat segla eller köra båt i lugna vatten. Färdighetsslag krävs för manövrer, i grov sjö (mer än 10-12 sekundmeter), tät dimma eller i farvatten med många små skär och grund.

Seglar ni en båt med mindre besättning än vad som egentligen krävs måste du också lyckas med ett färdighetsslag. Den rollperson (eller spelledarperson) ombord som har högst Sjövana slår. Det motsvarar att han eller hon kan instruera de mindre sjövana besättningsmedlemmarna i vad de ska göra.

Flygplan och helikopter Piloter i flygplan eller helikoptrar kan flyga obehindrat i lugnt väder om de har 5 eller mer i Pilot. Färdighetsslag krävs vid manövrer, svåra vindförhållanden, dålig sikt, vid skador på flygmaskinen eller helikoptern, och vid flygning nära marken, i klyftor eller dylikt.

Fordonsmanöver

En manöver är något utöver att köra rakt fram på vägen. Snäva svängar, volter och terrängkörning räknas som manövrer. De kräver alltid ett färdighetsslag. Effekten avgör om du klarar en manöver, vare sig det är med bil, båt eller flyg. Riktigt svåra manövrer (volta med bil, loop med helikopter) kräver över 20 i effekt. Enklare manövrer klarar du med lägre resultat. Effekten påverkas av vilket fordon som används. Det är betydligt svårare att vända en buss på en femöring än att göra samma manöver med en låg sportbil.

Manövervärde Vid beskrivningen av varje fordon anges ett manövervärde. Manövervärdet läggs till eller dras ifrån effekten när du ska göra en manöver med fordonet. Vissa manövrer är så svåra att de bara kan utföras med fordon som har ett högt positivt manövervärde. Bussföraren gör klokt i att inte försöka sig på några komplicerade volter.

Tabellerna över manövrer visar vilken effekt som krävs för att göra en manöver på land, i luften eller till sjöss. Där anges också vilka modifikationer av effekten du får vid olika hastigheter. Vissa manövrer (t.ex. hopp) kräver hög hastighet för att lyckas. Andra (t.ex. snäva svängar) blir svårare ju högre hastighet fordonet har.

Om fordonet är lätt skadat dras 5 från effekten. Är det svårt skadat minskar effekten med 10, och vid mycket svåra skador minskar den med 15. Det måste spelledaren bedöma från gång till gång, utifrån vilka skador fordonet har.

MANÖVRER MED BIL OCH MC

Manöver	Effekt	Modifikationer
GLIDNING I SIDLED	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
HELOMVÄNDNING	15	–1/10 KM/H ÖVER 50
HOPP ÖVER HINDER	15	–1/10 KM/H UNDER 90
KÖRA I LUTNING (45°)	15	–1/10 KM/H UNDER 70
PREJA ANNAT FORDON	10	
SLALOMKÖRNING	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
SVÅR TERRÄNGKÖRNING	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
SVÄNG I 90°	5	–1/10 KM/H ÖVER 50
TVÄRBROMSA	5	–1/10 KM/H ÖVER 50

MANÖVRER MED BÅT

Manöver	Effekt	Modifikationer
GLIDA I SIDLED	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
HELOMVÄNDNING (SNÄV)	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
HOPP ÖVER HINDER	15	–1/10 KM/H UNDER 90
HÖG SJÖ (+10 M/S)	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
KÖRA I TRÅNG KANAL	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
SLALOMÅKNING	10	–1/10 KM/H ÖVER 50
SVÄNG I 90°	5	–1/10 KM/H ÖVER 50
TVÄRBROMSA	5	–1/10 KM/H ÖVER 50

MANÖVRER MED FLYGPLAN

Manöver	Effekt	Modifikationer
LOOP	10/15/5	
LÅGSNIFFNING	5/10/5	
FLYGA I KLYFTA	10/15/5	–1/100 KM/H ÖVER 500
SNABB STIGNING	10/10/5	
HELOMVÄNDNING	10/15/10	–1/100 KM/H ÖVER 500
STÖRTDYKNING	10/10/5	
90° SVÄNG	5/10/5	–1/100 KM/H ÖVER 500
TÄT FORMATION (FLERA)	10/15/5	

* EFFEKTEN GÄLLER SMÅ PROPELLERFLYGPLAN / PASSAGERARFLYGPLAN / STRIDSFLYGPLAN, I NÄMND ORDNING.

MANÖVRER MED HELIKOPTER

Manöver	Effekt	Modifikationer
LOOP	30	–1/20 KM/H UNDER 200
LÅGSNIFFNING	5	
FLYGA I KLYFTA	10	–1/20 KM/H ÖVER 200
SNABB STIGNING	5	
HELOMVANDNING	5	–1/20 KM/H ÖVER 200
STÖRTDYKNING	20	
90° SVANG	1	

EXEMPEL: PJOTR KÖR ETT LITET PASSAGERARPLAN SOM MOTSVARAR EN 6-SITSIG CESSNA I MANÖVERVÄRDE. DEN HAR 0 I MANÖVER, SÅ DET BLIR INGEN MODIFIKATION AV EFFEKTEN PÅ PJOTRS SLAG. HAN FÖRSÖKER TA SIG UNDER BROOKLYNBRON FÖR ATT UNDKOMMA JACOBIS HELIKOPTER. DET RÄKNAS SOM EN LÅGSNIFFNING. MED ETT LITET PROPELLERFLYGPLAN SOM CESSNAN KRÄVS EN EFFEKT PÅ 5 FÖR ATT DET SKA LYCKAS. PLANET ÄR LÄTT SKADAT EFTER EN TRÄFF I VINGSPETSEN, SÅ –5 DRAS FRÅN EFFEKTEN. PJOTR HAR 15 I PILOT. HAN MÅSTE SLÅ 5 ELLER LÄGRE FÖR ATT EFFEKTEN SKA BLI 5. HAN SLÅR 3. EFFEKTEN BLIR 7 OCH PLANET KLÄMMER SIG UNDER BROSPANNET.

Jakter

I en jakt är hastigheten och fordonets manöverduglighet avgörande. Den som har det snabbaste, smidigaste fordonet har goda chanser att hinna ikapp sitt byte, eller skaka av sig sin förföljare. I en bil-, båt- eller flygjakt slår alla inblandade förare ett färdighetsslag i varje stridsrunda. De som misslyckas tappar bort sitt byte, eller hinns ikapp av sina förföljare.

Om alla misslyckas bibehålls status quo, förutsatt att inte fordonen har sådana hastigheter att de dansar av vägen vid ett misslyckat slag.

De som lyckas med sin färdighet beräknar effekten. Fordonets manöverdugliget och acceleration läggs till eller dras ifrån effekten. Manöverduglighet och acceleration anges vid beskrivningen av fordonen längre fram i det här kapitlet. Det är värden mellan –5 och +5. Värdena läggs till, eller dras ifrån, den effekt som föraren får.

Effekten för förföljare och förföljd jämförs sedan med varandra. Spelledaren räknar ut vilken mellanskillnaden är mellan de två effekterna och tittar i tabellen för fordonsjakter. Där ser man hur jakten går. Tabellen har två kolumner, en för förföljaren och en för den förföljda. Om förföljaren har högst effekt, tittar man i hans kolumn. Har den förföljda har högst effekt tittar man i den andra kolumnen. Slår förföljaren mycket bättre än den förföljda, är han snart ikapp sitt byte. Om däremot den förföljda slår högst kan han med lite tur skaka av sig sin förföljare.

Om en förare får högst effekt flera gånger i rad får han räkna ihop mellanskillnaden från flera stridsrundor. Slår han först 5 över sin motståndare, drar han ifrån lite. Slår han sedan 12 över sin motståndare blir det tillsammans 17, och han lyckas helt och hållet skaka av sig förföljarna. Det förutsätter att någon av de inblandade får högst effekt flera rundor i rad, annars räknas inte resultaten ihop.

Om något av fordonen är betydligt snabbare än det andra kan jakten ta slut snabbt. På motorväg, i öppen terräng eller i luften hinner ett fordon med en toppfart som överstiger motståndarens med minst 25 km/h alltid upp den förföljda. På samma sätt undkommer ett fordon med lägst 25 km/h högre toppfart alltid sin förföljare i öppen terräng, på motorväg utan alltför stark trafik eller i luften. Om terrängen är mer svårkörd eller trafiken tät spelar inte hastigheten in på samma sätt. Jakten fortsätter tills förföljarna hinner ikapp sitt offer, eller tappar spåret.

Manövrer kan naturligtvis infogas i jakterna. Det är ett sätt att skaka av sig fienden, eller hinna ikapp sina offer.

FORDONSJAKT

Mellanskillnad	Förföljare	Förföljd
0	STATUS QUO	STATUS QUO
1-5	AVSTÅNDET MINSKAR MED1/4	AVSTÅNDET ÖKAR MED 1/2
6-10	HALVERAT AVSTÅND TILL BYTET	DUBBLA AVSTÅNDET TILL FÖRFÖLJAREN
11-15	NÅGRA METER BAKOM BYTET	FYRDUBBELT AVSTÅND TILL JÄGAREN
16-20	VID SIDAN OM ELLER FRAMFÖR BYTET	SKAKAR AV SIG ALLA FÖRFÖLJARE

EXEMPEL: PJOTRS PROPELLERPLAN JAGAS AV EN LYNX ATTACKHELIKOPTER MED ACCELERATION +1 OCH MANÖVER +4. DEN HAR EN TOPPFART PÅ 333 KM/H, MOT PROPELLERPLANETS 187 KM/H. HAN ÄR ILLA UTE. PJOTR KAN ALDRIG SKAKA AV SIG HELIKOPTERN, BARA MANÖVRERA SÅ ATT DEN INTE HAMNAR HELT JÄMSIDES MED HONOM. HAN HAR 15 I PILOT OCH SLÅR 7. DET BLIR 8 I EFFEKT. HAN DRAR IFRÅN 3 FÖR PLANETS USLA ACCELERATION OCH FÅR SLUTRESULTATET 5. SPELLEDAREN SLÅR FÖR HELIKOPTERPILOTEN, SOM HAR 16 I FÄRDIGHET. HON SLÅR 14. DET BLIR 2 I EFFEKT. HON LÄGGER TILL +5 FÖR ACC OCH MANÖVER OCH FÅR SLUTRESULTAT 7. SKILLNADEN I EFFEKT ÄR 2 TILL HELIKOPTERPILOTENS FÖRDEL. VI TITTAR I TABELLEN FÖR FORDONSJAKT. 1-5 INNEBÄR ATT AVSTÅNDET MINSKAR MED 1/4. HELIKOPTERN KOMMER INOM SKOTTHÅLL.

Strid med fordon

Den förare som försöker skjuta samtidigt som han kör bil får –5 i att att träffa och –5 i att Köra bil. Detsamma gäller förare av motorcyklar, båtar och mindre flygplan och helikoptrar. Undantag är båtar, flygplan eller helikoptrar som styrs av autopilot. Om fordonet har vapen inmonterade, som militära fordon ofta har, behöver inte föraren dra något från sin procentchans.

Passagerare som skjuter från ett fordon får också –5 i att träffa. Om fordonen skakar fram i terrängen eller kör i zick-zack kan spelledaren ge ytterligare minus.

Om du siktar på någon särskild del av ett fordon får du särskilda minus att träffa. De visas i tabellen över Träffområden för fordon. Siktar du inte på någon särskild del av fordonet träffar du bättre ju högre effekten blir. Blir effekten 19 eller 20 tar träffen i däcken eller vindrutan på en bil, i styrrotorn på en helikopter eller i vindrutan eller motorn på ett flygplan. En lägre effekt tar i karossen eller någon mindre nödvändig del av motorn.

Olika vapen ger olika effekt på ett fordon. Ett pistolskott i vindrutan gör bara ett litet hål, sedan studsar kulan undan i en oberäknelig bana. En träff med hagelbössa kan innebära att vindrutan krossas så att förföljarna inte ser någonting, utan kör in i närmsta träd. Ett pistolskott kan däremot trasa sönder ett däck, och göra motståndarnas fordon omöjligt att hantera.

Skadan avgörs väldigt mycket av omständigheterna, fordonstypen och vilka vapen som används. Generella regler är mindre användbara än spelledarens sunda förnuft i sådana situationer.

Skador på fordon

Olika fordon kan ta olika mycket skada innan de blir odugliga. I beskrivningen av fordonen anges hur stor effekt karossen eller skrovet kan ta innan kulan går in i själva fordonet. Den effekt som absorberas av pansaret halveras (avrunda uppåt) om fordonet angrips av ett tyngre vapen, t.ex. en raket eller missil. Konsultera tabellen över träffområden för fordon och se var fordonet tar skada. Se sedan här nedan hur mycket skada olika delar av fordonet kan ta utan att förstöras. De här skadorna gäller bara handeldvapen och mycket tunga krossvapen. Angrepp med tunga vapen, som missiler och torpeder, styrs av andra regler. Se nedan.

Skadekapacitet för fordon

En motor kan generellt sett ta upp till tre dödliga sår innan den är helt förstörd. Motorcykelmotorer klarar bara två dödliga. Motorer på militära markfordon klarar upp till fem dödliga sår innan de brakar ihop. Om en kula går in i bränsletanken är det en chans på tio att bränslet exploderar, en obehaglig upplevelse för fordonets förare. Det gäller alla fordonstyper.

Ett vanligt bil- eller motorcykeldäck kan ta ett allvarligt sår från ett skjutvapen eller vasst föremål innan det slits sönder.

En vindruta tar ett allvarligt sår från en kulkärve, en sten eller något annat krossvapen innan den splittras. En kula i hög hastighet gör bara ett litet hål i rutan.

En helikopterrotor klarar två dödliga sår innan den ger upp.

Styrrotorn går sönder efter bara ett dödligt sår.

Bilkarosser, båtskrov och flygplanskroppar kan ta en viss skada utan att kulan går igenom. I tabellen över fordonen anges hur hög effekt karossen eller skrovet absorberar. Det kallas fordonets pansar. Det gäller naturligtvis inte om träffen tar i däcken, rutorna eller rotorbladen på en helikopter. Då går hela skadan oförminskad in.

Försämrad styrförmåga Chansen att köra minskar radikalt om fordonet är skadat. För varje skada måste föraren slå ett färdighetsslag för att hålla sig kvar på vägen. Tabellen över skador visar vilken effekt som krävs för att föraren ska behålla kontrollen över ett skadat fordon.

Motorcyklar är svårare än andra fordon att kontrollera om de är skadade. Alla träffar innebär en risk att motorcykeln ska välta. Motorcykelförare måste därför få 5 högre effekt än vad som anges för andra fordon i tabellen.

Vad som händer om rollpersonen tappar kontrollen över fordonet beror på hastigheten och omständigheterna. Ett stridsflygplan som störtar är en mycket farlig plats att befinna sig på. En gammal buss som i maklig fart kör av vägen och ut på en lerig åker är betydligt mindre livsfarlig.

Skada av tunga vapen När någon använder ett tungt vapen mot ett fordon fungerar reglerna för effekt och skador på ett annat sätt än för människor. Ett tungt vapen kan ge ett fordon fyra typer av skada: lätt skadad, skadad, svårt skadad och förstörd. Skadorna på fordon räknas upp på samma sätt som för människor, så ett visst antal lätta skador motsvarar att fordonet blivit skadat. Hur många skador av en typ, som krävs för att ge en svårare typ av skada, är fast för alla typer av fordon. Det beror alltså inte av hur stort och tungt fordonet är. Det innebär:

FYRA LÄTTA SKADOR = SKADAT
TRE SKADOR = SVÅRT SKADAT
TVÅ SVÅRA SKADOR = FÖRSTÖRT

Det här kan naturligtvis spelledaren lätt anpassa lite om hon så vill. För t.ex. ett Hercules transportflygplan kan man öka antalet skador innan de räknas upp till en värre skada med ett eller två, medan en motorcykel förmodligen förstörs direkt av en träff från en stinger-raket. Här får spelledaren låta sitt sunda förnuft råda.

Bil	Avdrag	Slumpträff
KAROSS	–2	1-8
VINDRUTA/BAKRUTA	–4	9-12
SIDORUTOR	–5	13-15
FÖRARE/PASSAGERARE	–6	16-17
MOTOR	–6	18-19
DÄCK	–8	20

Motorcykel	Avdrag	Slumpträff
FÖRARE/PASSAGERARE	–2	1-10
MOTOR	–5	11-16
DÄCK	–6	17-20

Motorbåt	Avdrag	Slumpträff
SKROVET	–2	1-10
KAJUTAN	–4	10-16
FÖRARE/PASSAGERARE	–8	17
MOTOR	–6	18-20

Flygplan	Avdrag	Slumpträff
FLYGPLANSKROPPEN	–2	1-8
VINGE	–4	9-13
VINDRUTAN	–5	14-16
FÖRARE/PASSAGERARE	–8	17
MOTOR	–8	18-19
PROPELLER/JETAGGREGAT	–8	20

Helikopter	Avdrag	Slumpträff
FORDONSKROPPEN	–2	1-10
HUVUDROTORN	–4	9-14
STYRROTORN	–8	14
VINDRUTAN	–5	15-17
FÖRARE/PASSAGERARE	–8	18
MOTOR	–8	19-20

SKADOR PÅ FORDON

Skada på fordon	Effekt som krävs
SPLITTRAD VINDRUTA	10
SÖNDERSKJUTET DÄCK	10
AVSLITEN HJULAXEL	15

Skada på fordon	Effekt som krävs
TRASIGA BROMSAR	10
LÅST GASPEDAL	10
BRINNANDE MOTOR	15
AVBRUTEN FLYGPLANSVINGE	15
HAVERERAD FLYGMOTOR	15
LOSSAD HELIKOPTERROTOR	20
TRASIG STYRROTOR	15

EXEMPEL: ATTACKHELIKOPTERNS PILOT AVFYRAR EN SALVA MED SITT MASKINGEVÄR MOT PJOTRS FLYGPLAN. HAN HAR 10 I TUNGA VAPEN OCH SIKTAR PÅ VINGEN. DET GER –4. SPELLEDAREN SLÅR 5. HAN TRÄFFAR. HON SLÅR 2T5 FÖR ATT SE HUR MÅNGA KULOR SOM TRÄFFAR. BARA TRE. PJOTR HAR TUR. HON SLÅR TRE EFFEKTTÄRNINGAR: 4, 5 OCH 8. TVÅ SKRÅMOR OCH EN LÄTT SKADA I VINGEN. DET ÄR INTE TILLRÄCKLIGT FÖR ATT HAN SKA TAPPA KONTROLLEN ÖVER PLANET.

Fordonstyper

Här beskrivs en mindre mängd bilar, motorcyklar, båtar och flygplan. Den som vill ha mer exakta uppgifter skaffar lämpligen en bok i ämnet.

Vid varje fordon anges märke och speltekniska data. Antal passagerare, motor och 1991 års pris i kronor anges i utrustningstabellen. Följande termer används i tabellen:

TOPPFART: Högsta hastighet fordonet kan uppnå.

ACCELERATION (ACC.): Det värde som läggs till förarens effekt för att se hur snabbt han eller hon kan accelerera och köra.

MANÖVER: Ett värde som läggs till förarens effekt för att se hur smidigt han eller hon kan manövrera.

PANSAR: Hur stor effekt i skada kaross eller skrov kan ta innan skadan går in till motor eller förarkabin. Den angivna effekten absorberas av fordonets pansar. Bara den som kvarstår går in. Pansaret gäller bara skjutvapen och annat som slungas mot fordonet med stor kraft. Ingen kan slå sönder en bilkaross med bara händerna. För tunga vapen halveras den mängd effekt som pansaret kan absorbera.

RÄCKVIDD: Det avstånd fordonet kan tillryggalägga med full tank. Modifieras av hur tungt lastat det är.

Bilar

Urvalet av bilar är ytterst personligt. Som synes dominerar sportbilar och dyrare modeller.

Vill rollpersonen ha en bil som inte finns med i listan är det bara att ta värdena från en liknande bil. Honda civic har samma värden som många andra småbilar från Lada, Mazda, Toyota osv. Saab och Volvo liknar många andra bilar i mellanprisklassen.

För buss och lastbil är inga särskilda märken utvalda, utan det ges värden som kan gälla alla märken. Spelledaren kan anpassa dem till den exakta situationen.

BILAR

Märke	Toppfart	Acc.	Manöver	Pansar
ALFA SPIDER 2.0 IE	190 KM/H	-1	+2	3
ASTON MARTIN VIRAGE	250 KM/H	+2	+3	5
AUDI 100 2.0 E	190 KM/H	0	0	4
BMW 850 I	250 KM/H	+1	+2	6
CADILLAC SEDAN DE VILLE	200 KM/H	0	0	6
CHEVROLET CORVETTE	235 KM/H	+2	+2	3
FERRARI 348 TB	275 KM/H	+2	+2	3
FORD SIERRA 2.0I	190 KM/H	0	–1	5
HONDA CIVIC 1.3	160 KM/H	-3	0	3
JAGUAR XJS	230 KM/H	0	+1	5
JEEP CHEROKEE	175 KM/H	0	+2	4
LOTUS ESPRIT TURBO SE	270 KM/H	+3	+3	4

Märke	Toppfart	Acc.	Manöver	Pansar
MERCEDES 300 SE	200 KM/H	–1	0	6
OPEL VECTRA GL	200 KM/H	–1	+1	4
PONTIAC FIREBIRD TRANS AM	210 KM/H	+2	+1	4
PORSCHE 911 TURBO	270 KM/H	+3	+3	4
ROLLS-ROYCE S SPIRIT II	205 KM/H	–1	–2	8
SAAB 9000 TURBO 16 2.3/CD	230 KM/H	+1	+1	6
TOYOTA CELICA GT-I 16V	210 KM/H	+1	+1	3
VECTOR W2 TWIN TURBO	320 KM/H	+5	+4	3
VOLVO 740 GLT	175 KM/H	–1	–1	5
ORDINARIE BUSS	140 KM/H	–5	–5	6
ORDINARIE LASTBIL	150 KM/H	–4	–4	7

Motorcyklar

Här finns bara några motorcyklar i olika klasser. Det är inte de vanligaste maskinerna som har valts ut, utan ett urval ur olika viktklasser. Vill rollpersonerna ha något annat märke kan spelledaren använda de värden som står för en motorcykel med motsvarande motorstyrka.

Värdena för Honda offroad får gälla alla terrängmotorcyklar.

MOTORCYKLAR

Märke	Toppfart	Acc	Manöver	Pansar
HONDA CB 250 T	145 KM/H	–1	+2	2
HONDA CB 400 T	170 KM/H	0	+2	3
HONDA CB 750 F2	190 KM/H	0	+1	3
HONDA CB 900 F2	195 KM/H	+1	+1	3
HONDA CBX	215 KM/H	+3	+1	3
HONDA GOLDWING	195 KM/H	+1	0	4
HONDA 450 OFFROAD	130 KM/H	+1	+4	3
KAWASAKI 225 SCORPIO	140 KM/H	0	+2	2
SUZUKI GSX 1100	220 KM/H	+2	+1	3
SUZUKI GS 650	195 KM/H	+1	+2	3
YAMAHA XS 1100 SPORT	210 KM/H	+2	+2	3

Flygplan och helikoptrar

Ett litet urval av flygplan och helikoptrar. De två cessnorna får stå som modell för alla små privatflygplan och sjöflygplan. De kan flyga lågt och har ofta pontoner för att kunna landa i små sjöar.

DC-10 får representera allt större passagerarflyg. Sådana jetflygplan kräver rejäla flygplatser för att kunna starta och landa.

Hercules är ett militärt transportflygplan. Den används för primitiv passagerartrafik och transport. Det finns mängder av liknande flygplan, som har ungefär samma värden.

Helikoptrarna är uppdelade i attackhelikoptrar, all-roundhelikoptrar och transporthelikoptrar. Värdena för all roundhelikoptern kan gälla alla civila helikoptrar. Den tar kring 15 passagerare. En transporthelikopter kan ta upp till 50 passagerare och lyfta åtskilliga ton från marken. Attackhelikoptrarna är beväpnade som stridsflygplan.

Attackhelikoptrar har avancerad elektronisk utrustning för att undvika upptäckt och avvärja anfall. De är utrustade med radarstörning, radarvarnare, laservarnare (mot låsta lasersikten) och IR-störare. De har också varningssystem för att snabbt upptäcka skador.

FLYGPLAN

Märke	Typ	Passag.	Toppfart	Acc	Manöver	Pansar	Räckv.
CESSNA 172 T-41	ALLMÄNFLYG	6	187 KM/H	–3	0	5	
CESSNA 402	ALLMÄNFLYG	9	350 KM/H	–2	0	5	
DC-10	PASS. FLYG	380	922 KM/H	–3	–3	10	
HERCULES	TRANSPORT	92	618 KM/H	–3	–3	10	4000-8000 KM

HELIKOPTRAR

Märke	Typ	Motor	Toppfart	Acc	Manöver	Pansar	Räckvidd
AEROSPATIALE DAUPHIN	ATTACK	2X680 HK	315 KM/H	–2	+3	5	800 KM
AUGUSTA A 129 MANGUSTA	ATTACK	2X952 HK	285 KM/H	+1	+5	10	750 KM
BELL UH1 HUEY	ALL-ROUND	1 400 HK	204 KM/H	–3	+2	5	500 KM
BOEING VERTOL 114	TRANSPORT	2X4 500 HK	306 KM/H	–2	+1	5	200-2 000 KM
HUGHES AH 64 APACHE	ATTACK	2X1696 HK	365 KM/H	+2	+6	10	689 KM
LYNX AH 1	ATTACK	2X2 200 HK	333 KM/H	+1	+4	5	800 KM
MIL MI-24	ATTACK	2X1346 HK	275 KM/H	+1	+4	10	800 KM

Båtar

Här finns ett antal båttyper, utan att särskilda märken eller tillverkare har angivits. Den som är intresserad av båtar korrigerar lätt det på egen hand.

Båtarnas hastighet anges i knop. En knop är c:a 1,85 km/h.

BÅTAR

Båttyp	Besättn	Farvatten	Toppfart	Acc	Manöver	Pansar	Pris
HAVSKRYSSARE	25+500	ÖPPET HAV	20 KNOP	–3	–3	15	50 MILJ+
MOTORBÅT, ÖPPEN	1+6	INSJÖ/SKÄRGÅRD	10 KNOP	+2	+3	3	10 000
MOTORBÅT, 3-6 M.	1+10	INSJÖ/INNANHAV	30 KNOP	+4	+3	3	30 000
MOTORYACHT	2+25	ÖPPET HAV	50 KNOP	+3	+2	5	2,5 MILJ
SEGELBÅT, 3-6 M	1-4	INNANHAV	15 KNOP	0	+3	3	30 000
SEGELBÅT, 10-15 M.	3-8	ÖPPET HAV	20 KNOP	0	+3	5	1 MILJ
SEGELFARTYG	20-30	ÖPPET HAV	20 KNOP	–4	–3	10	10 MILJ
TANKERFARTYG	10-20	ÖPPET HAV	20 KNOP	–4	–4	15	25 MILJ+

MAGI



AGRASCHAT NAIB I SAMORA NALKOTH; ADONAI CHEOL NIMRATHI..." JAG TYSTNADE OCH VÄNTADE. RÖKEN STEG UPP FRÅN CIRKELN. LUFTEN VAR TJOCK OCH SYRLIG. LJUSET DARRADE. JAG KÄNDE EN NÄRVARO. LÅNGSAMT TOG EN SKEPNAD FORM I RÖKEN. "NIMRATHI ABRASI..." MUMLADE JAG OCH SÅG NIMRATH TA FORM INFÖR MINA ÖGON. FÖRST EN OFORMLIG SKEPNAD, SEDAN ALLT MER FYSISK, HORN OCH BEN TÄCKT AV ETT TUNT LAGER KÖTT. HUNDRA ÖGON BETRAKTADE MIG GENOM RÖKEN. "NIMRATH ABRAKAS; JAG BINDER DIG, FJÄTTRAR DIG, LÅSER DIG VID DETTA TECKEN." JAG HÖJDE GLASKUBEN OCH VARELSENS ÖGON SLÖTS ETT ÖGONBLICK. SEDAN SLOG EN KLOFÖRSEDD HAND UT, SNITTADE MIN HAND OCH SLET UNDAN GLASKUBEN. DEN FÖLL I GOLVET MED ETT KRAS. DET BREDA HUVUDET KLÖVS I ETT GRIN NÄR VARELSEN RESTE SIG PÅ BAKBENEN OCH STRÄCKTE SINA SENIGA ARMAR MOT MIG. JAG MUMLADE SKYDDSRAMSOR I PANIK. EN KLOFÖRSEDD HAND SLOG UT, MEN MISSADE. EN ANNAN MÅTTADE ETT VÅLDSAMT SLAG, MEN GLED UNDAN. MIN SKYDDSCIRKEL HÖLL. DEN KOM INTE ÅT MIG. MED ETT VRÅL AV FRUSTRATION KASTADE DEN SIG MOT MIG, OCH GLED ÅT SIDAN IN I VÄGGEN.

DEN LYFTE ALTARET I LUFTEN OCH SLUNGADE DET MOT MIG. DET GLED UNDAN OCH KRASCHADE I GOLVET. DEN DUNKADE ILSKET KNYTNÄVARNA I VÄGGEN TILLS MURBRUKET BÖRJADE RASA.

EN SISTA RASANDE SPARK GJORDE ETT METERSTORT HÅL I VÄGGEN. DEN TRÄNGDE SIG GENOM HÅLET OCH FÖRSVANN VRÅLANDE. LÅNGT BORTA HÖRDE JAG MELANIE SKRIKA, MEN JAG VÅGADE INTE LÄMNA CIRKELN. JAG STOD FASTFRUSEN MITT I FÖRÖDELSEN MEDAN DAMMET SJÖNK MOT GOLVET."



HELA VÄRLDEN-JA HELA UNIVERSUM ÄR SOM ETT LEVANDE VÄSEN OCH DU ÄR EN DEL AV DETTA FANTASTISKA UNDER.

NEW AGERN

"DU ÖPPNAR DIG INTE. DET ÄR DÄRFÖR DU INTE KÄNNER NÅGOT. SLAPPNA AV OCH KÄNN HUR KRAFTEN STRÖMMAR GENOM KRISTALLEN OCH NED I DIN HAND. SÅ DÄR JA. KÄNNER DU HUR DET STICKER OCH BLIR VARMT? DET ÄR DIN MENTALA ENERGI SOM KANALISERAS. DU NÅR ALLT DJUPARE I DIN PERSONLIGHET. TÄNK INTE PÅ NÅGONTING, LÅT BARA DITT PSYKE NÅ DET URSPRUNGLIGA, MAGIN I DIN SJÄL.
VÄRLDEN RUNT OMKRING DIG ÄR BESJÄLAD OCH SVARAR PÅ DINA OMEDVETNA FÖRSÖK ATT UPPNÅ HARMONI MED DEN. FÖRSÖK ATT VISUALISERA VÄRLDENS SJÄL, FÖRSÖK ATT SMÄLTA SAMMAN MED DIN OMGIVNING. KÄNN HUR DU KAN LÄSA BLOMMORNAS TANKAR."

DU HAR INSETT att vi snart går in i Vattumannens tidsålder. Healing och astrologi är framtidens melodi. Genom andliga övningar kan vi stärka de goda krafterna i världen och förhindra krig och annat elände. Om vi bejakar våra glömda sidor och erkänner våra band till den levande, medvetna jorden kan vi uppnå något hittills okänt i mänsklighetens historia. Du umgås framför allt med andra som har sett ljuset och håller dyra kurser för intresserade amatörer.



PERSONLIGHET: Du är en sökare, övertygad om att sanningen står att finna inom dig själv. Du har oanade, gudomliga krafter inom dig om du bara lyckas uppväcka dem.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Förbannelse, Förföljd, Hemsökt, Intolerant, Mardrömmar, Ofrivilligt medium

FÖRDELAR: Empati, Förhöjt medvetande, Intuition, Kroppsmedvetande, Magisk intuition

MÖRKA HEMLIGHETER: Besatt och hemsökt, Förbannelse, Ockulta upplevelser, Pakt med mörka makter, Övernaturliga upplevelser

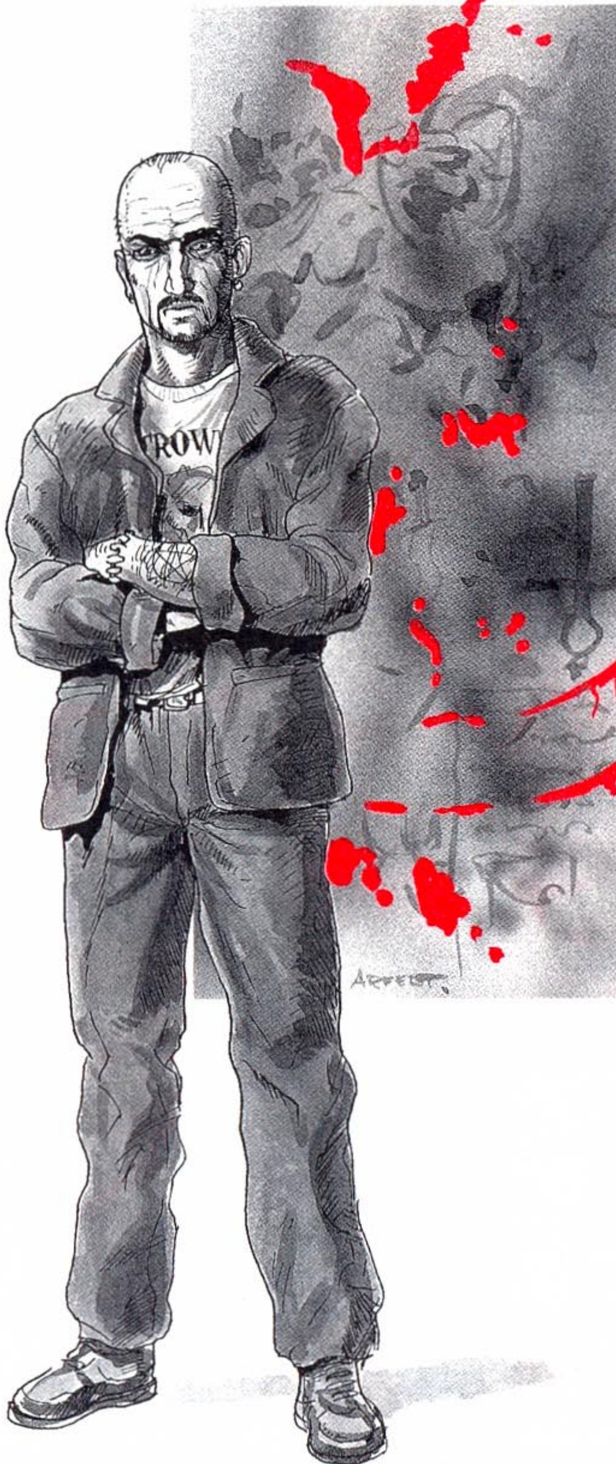
YRKE: Diversearbetare, Helare, Konstnär, Konsult, Månskensbonde, Terapeut

LEVNADSNIVÅ: 4-6

FÄRDIGHETER: Astrologi, Datakunskap, Engelska, Gifter och droger, Hypnos, Kampsport: karate; kendo; ju-jutsu, Kontaktnät: new age-rörelsen, Magiskolor och besvärjelser, Meditation, Ockultism, Parapsykologi, Psykologi, Skriftlig framställning, Spådomskonst, Teckna/måla/skulptera, Vältalighet, Världsvana



MED ANDRA ORD ÄR MAGIN EN KONSTART SNARARE ÄN EN VETENSKAP.



DEN UTBRÄNDA ARKANISTEN

"DET HÄR ÄR INGENTING ATT LEKA MED. DET KRÄVS ÅRATAL AV STUDIER FÖR ATT RÄTT KUNNA KANALISERA SIN MAGISKA ENERGI. SJÄLV BEGICK JAG TIDIGT ETT MISSTAG, MEN NU BÖRJAR JAG FÖRSTÅ VAD SOM GICK SNETT. I DE NYA VISUALISERINGARNA ANVÄNDER JAG STARKARE SKYDDSSYMBOLER. JAG HAR HÄMTAT EN DEL NY INSPIRATION FRÅN INDIEN."

DU BÖRJADE TIDIGT söka sanningen och studerade gamla magiker för att komma underfund med hur den mänskliga energin kunde användas för att nå högre medvetandestadier. Så hände något. Du upptäckte att det var farliga krafter du lekte med. Kanske dödades någon nära och kär i ockulta experiment. Kanske skadades du själv svårt. Du insåg att det här är allvar, men fortsatte med dina ockulta forskningar, nu med ännu större allvar.

(Du måste inte vara utbränd, men det är en typ som är lätt att spela. Annars blir du lätt för lik en magiker ur ett fantasyspel.)

En arkanist måste ha fördelen Magisk intution och behärska åtminstone någon magisk skola.

PERSONLIGHET: En teoretiker, övertygad om att världen och människan kan förklaras utifrån ockulta teorier. Ofta har någon ockult händelse i det förflutna fått dig ur balans och kanske förvridit dina kanaler till den ockulta energin.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Ofrivilligt medium

FÖRDELAR: Empati, Förhöjt medvetande, Intuition, Magisk intuition, Matematisk begåvning

MÖRKA HEMLIGHETER: Besatt och hemsökt, Förbannelse, Förbjuden kunskap, Ockulta upplevelser, Pakt med mörka makter, Övernaturlig upplevelse

YRKEN: diversearbetare, författare, journalist, konstnär, konsult, sektledare

LEVNADSNIVÅ: 4-6

FÄRDIGHETER: Magiskolor och besvärjelser (se magiavsnittet), Engelska, Franska, Grekiska, Hypnos, Kontaktnät: arkanister, Latin, Meditation, Ockultism, Skriftlig framställning, Tyska, Vältalighet

Magikern

Magi är ett sätt att se genom illusionerna och manipulera verkligheten med hjälp av viljestyrka. En magiker kan se och påverka mer av verkligheten än andra människor. Genom magi kan du skaffa dig förmågor som vi människor hade före fångenskapen i vår verklighet. Du ser på tid och rum, döden och vansinnet på ett nytt sätt så att de inte blir samma begränsningar som de är för vanliga människor. I Kult är det i allmänhet spelledarpersoner som är magiker, även om rollpersoner också kan ha magiska krafter. Spelledaren får avgöra om hon vill ha magiker med bland rollpersonerna. I så fall kan spelaren använda arketyperna ovan för att ge rollpersonen magiska krafter. Spelledaren får också avgöra vilka magiskolor och besvärjelser som kan tillåtas för rollpersoner. Både Dödens och Passionens skola innehåller besvärjelser som lämpar sig bättre för skurkarna än för spelets hjältar.

OBS! INGEN AV DEN MAGI SOM BESKRIVS I KULT HAR NATURLIGTVIS DEN MINSTA EFFEKT PÅ RIKTIGT, OCH INGEN AV DE BESVÄRJELSER SOM BESKRIVS I SPELET ÄR AVSEDD ATT TILLÄMPAS UTANFÖR SPELET. VI REKOMMENDERAR STARKT ATT SPELARNA AVHÅLLER SIG FRÅN ATT LEKA MED MAGIN PÅ RIKTIGT, DELS FÖR ATT VISSA AV DE RITUALER SOM BESKRIVS KAN VARA DIREKT SKADLIGA OM MAN FÖRSÖKER UTFÖRA DEM PÅ RIKTIGT, OCH DELS FÖR ATT DE KAN STÖTA SIG MED VISSA MÄNNISKORS TROSUPPFATTNINGAR.

Förutsättningar

För att bli en magiker krävs fördelen Magisk intuition som beskrivs under Fördelar och nackdelar. Den ger dig möjlighet att utveckla magiska krafter och manipulera verkligheten. Magisk intuition kostar 20 poäng.

Därefter väljer du en magiskola, lär dig besvärjelser och betalar färdighetspoäng för det. Varje besvärjelse utförs som en ritual som du måste lära dig. Ritualerna beskrivs vid respektive besvärjelse.

Ovan beskrivs två arketyper som kan passa rollpersoner med magiska krafter. Vill du spela någon annan typ av magiker kan du skapa en egen arketyp.

Magiskolor

Det finns sex olika magiskolor. De berör olika delar av verkligheten och hur vi betraktar den. Varje skola är en särskild färdighet som du måste lära dig. Den kostar lika mycket som en vanlig färdighet. Du betalar en färdighetspoäng för en nivå upp till ditt Ego. Därutöver kostar varje nivå tre poäng. Du kan bara öva inom en magiskola i taget, men du kan byta fram och tillbaka mellan dem. Färdighetsvärdet i en magiskola kallas Skolvärde. Alla besvärjelser har ett skolvärde. För att kunna lära dig en besvärjelse måste magiskolans värde vara lika högt eller högre än besvärjelsens skolvärde. För att lära dig besvärjelsen Binda vansinnesvarelse som har skolvärde 12, måste du ha lägst 12 i Vansinnesmagi. Har besvärjelsen ett högre skolvärde än du kan du inte lära dig den. Här beskrivs vilken del av verkligheten de olika skolorna arbetar med.

Vansinnet

Vansinnesmagi arbetar med det mänskliga sinnet. Här finns kunskaper om illusioner och lögner, om hur man lurar medvetandet och förvillar. En vansinnesmagiker kan driva människor till vansinne och få dem att betvivla vad deras sinnen säger dem.

Tid och rum

Manipulationer av tid och rum. Magikern skapar portaler till andra platser, förändrar avstånd, ser det som ligger långt borta, förvrider tiden, reser i tiden, låter tiden gå fortare eller långsammare. Han bryter ned en del av den falska syn på tid och rum som vi i vanliga fall har.

Drömmen

Drömmagikern kan förvrida sina egna och andras drömmar, gå in och ut genom drömmar, låta dröm och verklighet flyta samman. Han bryter ned den skarpa gränsen mellan dröm och vaket tillstånd så att drömmen kan påverka det vakna livet. Alla drömmagiker har automatiskt färdigheten Drömkonst till samma färdighetsvärde som sitt värde i magiskolan. De behöver inte betala något extra för det. Drömkonst beskrivs under Bortom drömmen.

Döden

Dödsmagi, eller nekromanti, arbetar i gränslandet mellan liv och död. Nekromantikern kan uppväcka de döda, tala med dem, få dem att lyda honom.

Passionen Sexualmagi arbetar med känslor och drifter. Magikern kan påverka andras sinnen, charma dem eller skrämma dem. Han kan förslava människor genom att utnyttja drifter som de själva inte vill kännas vid.

Verkligheten En skola som arbetar genom att manipulera verkligheten. Bara den magiker som har behärskat de fem lägre skolorna kan börja manipulera "verkligheten". Du kan alltså inte börja din magiska karriär som verklighetsmagiker. Bara spelledarpersoner har i allmänhet sådana krafter. Besvärjelser inom verklighetsmagin beskrivs inte i Kults grundregler.

Magiskt samarbete Ingenting hindrar att två eller flera magiker samarbetar för att skapa ett tempel och utföra ritualer. Så länge de har helgat templet tillsammans fungerar allt utan problem. Har de inte det måste den utomstående magikern "anpassa" sig till templet. Det tar 30–Ego timmars meditation i templet och ett lyckat färdighetsslag i den magiskola som ritualen de ska utföra hör till. Därefter kan magikerna samarbeta.

Samarbetar flera magiker i en ritual utses en "överstepräst" som leder ritualen och fokuserar energin. Varje extra magiker under en ceremoni ökar översteprästens Ego med ett vid egoslag och ökar effekten vid effektslag med ett.

Skulle magiker vilja samarbeta utan att ha tid eller möjlighet att anpassa sig till ett tempel tar det tre magiker för att ge översteprästen samma ökning vid egoslag och för effekt.

Vissa grupper av magiker samarbetar alltid, till exempel engelska häxor som alltid är tretton stycken.

Besvärjelser

En besvärjelse fungerar som andra färdigheter. Du köper ett värde i besvärjelsen med färdighetspoäng. Alla besvärjelser har Ego som grundegenskap. Ska du höja ett färdighetsvärde över ditt egovärde kostar det tre poäng per steg i stället för en.

Det tar alltid hela stridsrundor att kasta en besvärjelse. Den ritual som krävs för att besvärjelsen ska lyckas tar tid. Vid varje besvärjelse anges hur lång tid den tar att kasta.

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST Att kasta besvärjelser tar på krafterna. Alla besvärjelser kostar uthållighet när de kastas. Hur mycket uthållighet du förlorar beror på hur kraftfull besvärjelsen är. Mäktig magi tar mer på krafterna. Dessutom påverkar färdighetsvärdet i besvärjelsen hur mycket uthållighet du förlorar. Ju bättre du kan besvärjelsen desto enklare och mindre slitsamt är det att kasta den. Titta i tabellen för att se hur mycket uthållighet du förlorar vid olika färdighetsvärden. Vid värden upp till 8 förlorar du mer än besvärjelsens uthållighetskostnad, vid 9-12 förlorar du vad som anges vid besvärjelsen och vid högre värden förlorar du mindre uthållighet. Du återfår uthållighet i enlighet med de vanliga reglerna: en poäng per tre minuter vid vila.

FV	% av uthållighetskostnad
1-5	200%
6-8	150%
9-12	100%
13-16	90%
17-20	75%
21-25	50%
26-30	25%
31+	10%

Att spela besvärjelsen För att få den rätta magiska stämningen måste besvärjelsen spelas på ett stämningsskapande sätt. Att säga "jag kastar en Åkallan av Nimrath" låter inte särskilt spännande. Stämningen blir betydligt bättre om spelaren (eller spelledaren om magikern är SLP) vrålar ut invokationen, viftar med händerna och sluter ögonen som vid våldsam koncentration.

EXEMPEL: CASSANDRA HAR 20 I DÖDSMAGI OCH 15 I BESVÄRJELSEN SE GENOM DÖDEN. HON FÖRSÖKER ÖPPNA EN PORTAL MOT AKERON, EN DEL AV INFERNO SOM LIGGER HELT NÄRA VÅR VÄRLD. PÅ VINDEN I HYRESHUSET I PARIS DÄR HON BOR HAR HON INRETT ETT TEMPEL OCH HELGAT DET UNDER 7 DAGAR. SPELAREN FÖRKLARAR VAD HON GÖR:

"JAG FÖRBEREDER MIG GENOM ATT BARA DRICKA ÖRTTÉ PÅ MORGONEN, BADA TRE GÅNGER OCH SMÖRJA IN MIG I DOFTANDE OLJOR. I SKYMNINGEN GÅR JAG TILL TEMPLET, STÄNGER OM MIG OCH INVÄNTAR MÖRKRET. NÄR SOLEN HAR SJUNKIT BAKOM HORISONTEN GÅR JAG NIO VARV RUNT ALTARET MED RÖKELSEKARET OCH TÄNDER NIO

SVARTA LJUS STÄLLDA RUNT BÄGAREN OCH STAVEN PÅ ALTARET. JAG TAR DOLKEN OCH SKÄR ETT SNITT I ARMEN, OCH LÅTER BLODET FYLLA BÄGAREN. (HON GÖR ETT LÅTSAT SNITT I ARMEN OCH HÅLLER DEN ÖVER TEKOPPEN PÅ BORDET. SEDAN HÅLLER HON UPP EN TÄNKT DÖDSKALLE OCH HÄLLER UT BLODET ÖVER DEN.)

"PRO NOX ACHEROTIM OPICHO MOÏ LUX!"

(HON VRÅLAR RAKT UT OCH LYFTER ARMARNA, LÅTSAS HÅLLA DÖDSKALLEN HÖGER HAND. HON SÄNKER HANDEN OCH BÖRJAR LÅNGSAMT FÖRA VÄNSTER HAND ÖVER DEN TÄNKTA SKALLEN).

"KAKADAIMON INFERNALIS REDUNDANT ACHERATIS, ACHERON, ACHERON!"

(HON LYFTER EN TÄNKT STAV OCH RITAR UPP EN PORTAL FRAMFÖR SIG I LUFTEN.)

HON SLÅR 1T20 FÖR ATT SE OM HON LYCKAS MED BESVÄRJELSEN. HON SLÅR 4. DET BLIR 11 I EFFEKT. HON LYCKAS BRA. SPELLEDAREN BESKRIVER HUR DÖDSKALLEN FYLLS AV ETT RÖTT SKEN, SOM STRÅLAR UT MOT PORTALEN HON RITAR FRAMFÖR SIG. LUFTEN DARRAR SOM EN OROLIG VATTENYTA OCH PLÖTSLIGT TYCKS DEN RÄMNA, SOM YTAN PÅ EN SPEGEL. EN UNKEN, ISANDE VIND DRAR EMOT HENNE OCH HON SER IN I ETT DUNKELT RUM DÄR KEDJOR HÄNGER RASSLANDE FRÅN TAKET.

CASSANDRA KÄNNER SIG KNÄSVAG OCH EN SMULA ILLAMÅENDE. HON HAR FÖRLORAT 18 I UTHÅLLIGHET AV ATT KASTA BESVÄRJELSEN. EFTERSOM HON HAR 15 I FÄRDIGHETSVÄRDE FÖRLORAR HON BARA 90% AV DE 20 UTHÅLLIGHETSPOÄNG SOM ANGES VID BESVÄRJELSEN.

HON KAN STIGA IN GENOM PORTALEN, DEN FINNS KVAR I 10 MINUTER. MEN DÅ MÅSTE HON KASTA BESVÄRJELSEN EN GÅNG TILL FRÅN ANDRA SIDAN FÖR ATT KOMMA UT IGEN. DÄR HAR HON INGET TEMPEL, UTAN MÅSTE HELGA ETT PROVISORISKT TEMPEL. DET INNEBÄR ATT HON MÅSTE TILLBRINGA MER ÄN ETT DYGN I INFERNO FÖR ATT KUNNA KOMMA TILLBAKA. FÖR ATT OBESVÄRAT VANDRA MELLAN INFERNO OCH VÅR VÄRLD MÅSTE HON ANVÄNDA BESVÄRJELSEN DÖDSRIKESVANDRING.

DET HÄR ÄR BARA ETT FÖRSLAG TILL HUR BESVÄRJELSERNA KAN SPELAS. INVOKATIONERNA BEHÖVER INTE VARA UTTÄNKTA ELLER BETYDA NÅGOT. VILKA NONSENSVERSER SOM HELST DUGER. MEN NÅGON FORM AV RITUAL HÖJER STÄMNINGEN OCH GER EN FÖRBEREDELSE INFÖR DET SOM SKA HÄNDA, RITUALENS SYFTE. ALLA FÖRVÄNTAR SIG NÅGOT OCH DET ÄR LÄTTARE FÖR SPELLEDAREN ATT ÅSTADKOMMA EN ÖVERRASKNINGSEFFEKT.

Ritualer och offer Alla besvärjelser kräver en ritual för att fungera. Ritualen fokuserar din kraft och vilja och möjliggör själva magin. Ju mer invecklad och kraftfull en besvärjelse är, desto längre blir ritualen. Vid varje besvärjelse beskrivs vad som krävs för ritualen. Här nedan beskriver vi de olika delar som i allmänhet ingår i en ritual närmare.

Templet Templet är magikerns arbetsplats. Det är en ceremoniellt renad plats helgad åt magikerns arbete. Det används enbart för magi och får inte beträdas av någon utomstående. Ett tempel ska väljas noga, det ska kännas rätt för magikern. Sedan renas det från obehagliga influenser med särskilda ceremonier och helgas under sju dagars fastande. Templet behöver inte vara en särskild byggnad. Det kan vara ett enkelt låst rum, en underjordisk grotta eller ett eget hus. Alla ritualer måste utföras i templet. Har inte magikern tillgång till sitt tempel har han bara halva sitt färdighetsvärde i alla besvärjelser (avrunda nedåt).

Att helga ett tempel tar normalt sju dagar. Ett provisoriskt tempel kan helgas för en särskild ceremoni under 24 timmars intensivt fastande och mediterande. Ett sådant tempel fungerar tillfälligt och ger magikern fullt färdighetsvärde i alla besvärjelser. Det upphör att fungera sedan besvärjelsen det är skapat för är kastad.

Förberedelser Det finns många sätt att förebereda sig för en magisk ritual. De vanligaste är att rituellt tvaga sig eller fasta under tre dygn. Förberedelser är ett sätt att komma i rätt sinnesstämning för ritualen.

Utrustning Magikerns utrustning är också ett sätt att komma i rätt stämning. Den mest grundläggande utrustningen är den ceremoniella klädseln, oftast en lång vit, röd eller svart kåpa med ett brett läderbälte eller ett enkelt hamparep. Annan vanlig utrustning är ljus, ljusstakar, rökelse, musik, ett altare.

Magiska redskap Varje magiker arbetar med särskilda redskap. De vanligaste är svärdet, staven, bägaren, kronan och ringen. Svärdet symboliserar jaget och används till anfall och försvar. Staven symboliserar makten och används för att frammana och binda varelser. Bägaren symboliserar utveckling, frälsning och perfektion och används för att förändra, påverka och se. Kronan

symboliserar magikerns överhöghet över de makter och varelser han eller hon frammanar. Ringen symboliserar oändligheten och används tillsammans med kronan för att komma i rätt stämning.

Skyddscirkel Kan vara en ren cirkel eller ett komplicerat mönster av pentagram, cirklar och tecken. Skyddscirkeln symboliserar de skyddande murar som magikerns vilja bygger upp. Den kan ritas med krita, färg, blod, kol eller läggas permanent på ett golv. Skyddscirkeln aktiveras av nyckelfraser i besvärjelsen.

Invokation Ofta helt meningslösa ord vars klang och rytm frammanar den magiska kraften. Invokationen kan vara några få ord eller timslånga vrålanden av outtalbara fraser. Rytm och tonmelodi är ofta mycket framträdande.

Gester De flesta ritualer kräver att magikern förstärker invokationen med gester och rörelser. Han eller hon vänder sig mot givna väderstreck under delar av invokationen, eller tecknar symboler i luften med händerna vid rätt tillfällen.

Visualisering Efter invokationen är visualiseringen den viktigaste delen av ritualen. Den innebär att magikern frammanar en bild för sin inre blick. Visualiseringen fokuserar den magiska kraften som invokationen skapar. Vilken bild magikern manar fram varierar efter vad den används till. Brinnande pentagram används för skydd, virvlande mörka malströmmar för åkallan och olika typer av gestalter för varelser. Ska magikern åkalla en viss varelse, måste han eller hon visualisera hur den framträder genom en portal eller ur intet. Magisk energi visualiseras som ljus, brinnande eld, skyddande trådar eller på något annat lämpligt sätt.

Offer Ett offer är ett sätt att öka kraften i besvärjelsen. Offret kan vara allt från att bränna rökelse, över att spilla lite av sitt eget blod, ända till extrema massoffer av oskyldiga i sataniska ritualer.

Beskrivning av besvärjelser

Besvärjelserna är uppdelade efter skola. De är ordnade efter skolvärde, med de enklaste besvärjelserna först. De beskrivs enligt följande:

BESKRIVNING: Vad som händer när besvärjelsen kastas.
SKOLVÄRDE (SV): Det lägsta skolvärde som krävs för att lära sig besvärjelsen.
UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: Den uthållighet du förlorar om du kastar besvärjelsen. Modifieras av ditt färdighetsvärde i besvärjelsen.
RITUAL: Den ritual som krävs för att kasta besvärjelsen:
UTRUSTNING: Föremål som krävs.
MAGISKA REDSKAP: vilket av de fem redskapen du behöver.
SKYDDSCIRKEL: om det krävs, och i så fall hur omfattande.
INVOKATION: Den formel som uttalas när besvärjelsen kastas och hur länge den ska mässas.
GESTER: Vilka rörelser som görs när du kastar den.
VISUALISERING: Vilken bild du skapar för ditt inre när besvärjelsen kastas.
VARAKTIGHET: Den tid besvärjelsens effekt varar.
TID ATT KASTA: Hur lång tid besvärjelsen tar att kasta.

Vansinnets skola

Besvärjelse	SV
SE GENOM ILLUSIONEN	5
MANIPULERA SINNEN	7
ÅKALLA VANSINNESVARELSE	10
BINDA VANSINNESVARELSE	12
DRIVA BORT VANSINNESVARELSE	13
EXORCISM AV VANSINNESVARELSE	14
VANSINNESVANDRING	17
VANSINNESMÖRDARE	23
FÖRÄNDRA SIN KROPP	29
DEFORMERA ANNANS KROPP	40

Se genom illusionen Magikern ser genom illusionen, ut i den sanna verkligheten. Ett fönster öppnas mot Metropolis i form av en sprucken spegel. Genom spegeln ser magikern in i Metropolis. Varelser där blir samtidigt medvetna om att magikern kan se dem. Deras reaktion beror på vilka de är och vilken inställning de har till människor. Det är vanligen 5% risk att förbiströvande varelser reagerar när de ser magikern.

Spegeln kan också vara en portal till Metropolis. Magikern väljer om besvärjelsen bara är ett "fönster" eller om det också är

en portal. En portal kan magikern gå in i Metropolis genom och varelser kan komma till vår verklighet från andra sidan.

Kastas besvärjelsen i Metropolis kan magikern se in i vår verklighet och öppna en portal tillbaka hit.

SV: 5 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 20

RITUAL

UTRUSTNING: Vita ljus och svart spegel, 1,5x0,5 meter stor.

MAGISKA REDSKAP: bägaren

SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej

INVOKATION: "Aporator i durath am' Metropo; speculor horrandex specularum; Aporath." Upprepas gång på gång i 10 minuter.

GESTER: rytmiska cirkelrörelser runt ögonen och pannan.

VISUALISERING: en ljuspunkt materialiseras framför magikerns panna och glider långsamt fram mot den svarta spegeln. När punkten når fram exploderar den i ljus och fönstret mot Metropolis öppnas i spegeln.

VARAKTIGHET: 10 min

TID ATT KASTA: 15 min

Manipulera sinnen

Magikern kan påverka en persons sinnen, få honom att se och höra något som inte finns eller få honom att inte se något som verkligen finns. Kan användas för att driva en sjuk person över gränsen till vansinne. Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikerns effektslag för besvärjelsen påverkas han inte alls.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35

RITUAL

UTRUSTNING: —

MAGISKA REDSKAP: Bägaren

SKYDDSCIRKEL: behövs ej

INVOKATION: offrets namn upprepas invävt i en komplicerad invokation under närmare en timme, knappt hörbart.

GESTER: upprepade hugg med knuten näve i huvudhöjd

VISUALISERING: magikern föreställer sig offret naket. Mörka, klibbiga trådar slungas mot offret och sveper gradvis in honom tills han är helt täckt.

VARAKTIGHET: max 24 timmar

TID ATT KASTA: 1 timme och 15 min

Åkalla vansinnesvarelse

Magikern kan åkalla en varelse från bortom vansinnet. Han avgör själv vilken typ av varelse han vill åkalla. Han måste känna namnet på den varelse han vill åkalla och veta hur den ser ut för att kunna visualisera den. Varelser beskrivs närmare i kapitlet Bortom vansinnet. En viss effekt krävs för att framgångsrikt åkalla varje typ av varelse.

Varelse	Effekt
ALUCINAD	5
AMENTORAZ	10
CAIRATH	15
FURIER	3

SV: 10 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 40

RITUAL

UTRUSTNING: Olikfärgade slöjor, röd rökelse, olikfärgade ljus

MAGISKA REDSKAP: Staven och bägaren

SKYDDSCIRKEL: Komplicerad cirkel invävd i nio pentagram. Grunden tecknas med kol eller krita. Vissa märken markeras med magikerns blod, saliv och urin. Oljelampor markerar de nio pentagrammen.

INVOKATION: Komplicerad formel där varelsens namn vävs in, avbrutet av tjut och gutturala läten. Magikern drivs gradvis in i extas medan besvärjelsen kastas. Gester: Korta, ryckiga gester.

VISUALISERING: Varelsen visualiseras gradvis först som en oformlig massa, sedan allt mer detaljerat tills den framträder fysiskt framför magikern.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 7 tim

Binda vansinnesvarelse

Magikern kan binda en varelse från bortom vansinnet och tvinga den att lyda honom i sju dagar och nätter. Magikern behöver inte själv ha åkallat varelsen han vill binda, utan kan binda en varelse som kommit in i vår värld på eget bevåg. Han kan inte binda en varelse som en annan magiker redan har bundit. Sådana kan bara drivas bort (se nedan).

Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker binda för att lyckas. Annars är varelsen fri att göra som den vill.

SV: 12 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 45

RITUAL

UTRUSTNING: Glaskula eller glaskub där varelsens bild finns så länge den är bunden. När besvärjelsen bryts krossas kulan eller kuben.

MAGISKA REDSKAP: Stav och bägare

SKYDDSCIRKEL: Cirkel med nio invävda pentagram markerade av oljelampor, målad i kol eller krita och blod, saliv och urin.

INVOKATION: Åkallande av bindande väsen som Marood, Accar och Zour, tillsammans med varelsens namn.

GESTER: Långsamma, vävande handrörelser runt varelsens kropp.

VISUALISERING: Magikern ser ett nät av ljus formas runt varelsen han vill binda. När besvärjelsen är klar är varelsen insnärjd i nätet.

VARAKTIGHET: 7 dygn

TID ATT KASTA: 50 min

Driva bort vansinnesvarelse

Magikern kan driva bort en varelse från bortom vansinnet. Det kan vara en varelse han själv har åkallat, en fritt vandrande varelse eller en skickad av en annan magiker. Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort för att lyckas.

SV: 13 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 50

RITUAL

UTRUSTNING: Mångfärgade slöjor som bränns under fördrivningen, rökelse, ljus i många färger

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs inte i allmänhet

INVOKATION: Varelsens namn upprepas tillsammans med avvärjande fraser. Gester: upprepade slag i luften och stötar framåt med handflatorna. Sveper fram och tillbaka med slöjorna och bränner gradvis upp dem.

VISUALISERING: Magikern ser varelsen gradvis upplösas, förlora sina konturer och blekna bort.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 12 min

Exorcism av vansinnesvarelse

Magikern kan exorcera en varelse från bortom vansinnet som har besatt en människa, en plats eller ett föremål. För att lyckas måste magikern klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort.

SV: 14 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 60

RITUAL

UTRUSTNING: vinare, skramla, butelj med stenar eller annat rasslande föremål, klart vatten, rökelse, silverkedja

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej

INVOKATION: Varierande; en åkallan av den besättande varelsens namn där den omväxlande ombeds att frivilligt lämna kroppen den besatt och hotas av magikern. Olika gudamakters namn vävs in i invokationen.

GESTER: skramlande, svingande av rökelsekar, cirkelrörelser över den besattes ansikte.

VISUALISERING: Magikern visualiserar den besättande varelsen som vilande i den besattes kropp. Han ser hur den tar form och låter den gradvis dras ut ur kroppen.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 2 dygn

Vansinnesvandring

Magikern kan bege sig fysiskt in i andras hallucinationer och till de världar som beskrivs i Bortom vansinnet. Han kan ge sig in i andra rollpersoners hallucinationer om han så önskar. Under den tid besvärjelsen verkar kan magikern fritt gå fram och tillbaka mellan vår värld, vansinnets världar och andras hallucinationer.

SV: 17 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 65

RITUAL

UTRUSTNING: tarokkortlek, där olika kort representerar olika världar.

MAGISKA REDSKAP: Bägaren

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Långa ramsor som mumlas hela tiden när besvärjelsen kastas.

GESTER: Magikern går runt, runt i templet och gestikulerar häftigt.

VISUALISERING: Visualisering av den värld magikern vill vandra in i.

VARAKTIGHET: 3 dygn

TID ATT KASTA: 24 timmar

Vansinnesmördare

Magikern kan skapa en illusion av det mest fasansfulla offret kan tänka sig och skicka det efter honom. Tror offret på illusionen tar han full skada av dess attacker. Besvärjelsen är en mer avancerad version av Manipulera sinnen.

Offret måste klara ett egoslag med högre effekt än 25–Ego för att inse att det är en illusion. Det förutsätter att han överhuvudtaget uttrycker tvivel om varelsens existens.

SV: 23 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 75
RITUAL
UTRUSTNING: Organiskt material från offret, en hårslinga el. dyl. Liten järnkniv doppad i människoblod.
MAGISKA REDSKAP: Svärden och bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej
INVOKATION: Offrets namn vävs in i beskrivning av mardrömmen som ska skapas, tillsammans med magiska formler.
GESTER: Fingrarna trycks mot tinningarna och över ögonen, hårda slag med knytnäven i luften.
VISUALISERING: Visualisering av vansinnesmördaren som gradvis formas och kastar sig över det nakna offret.
VARAKTIGHET: 24 timmar
TID ATT KASTA: 9 timmar

Förändra sin kropp

Magikern kan temporärt förändra sin kropp. Han kan helt byta utseende, kön och ras. Han kan fördubbla sina egenskaper och tredubbla sin massa med besvärjelsen. Alla sekundära egenskaper räknas om, men färdigheter påverkas inte av besvärjelsen.

SV: 29 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 100
RITUAL
UTRUSTNING: Test av det egna håret, droppe av egna blodet, svart tygstycke.
MAGISKA REDSKAP: Bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej
INVOKATION: Det egna namnet vävs in i beskrivning av vad man ska bli. Komplicerade formler.
GESTER: Glider med händerna över den egna kroppen och omformar den.
VISUALISERING: Ser den egna kroppen förändras.
VARAKTIGHET: 18 timmar
TID ATT KASTA: 2 dygn

Deformera människokropp

Magikern kan förvrida en annan persons kropp. Förändringen sker gradvis under en månads tid, med små förändringar till att börja med som gradvis blir allt värre. Magikern kan halvera eller fördubbla en egenskap, ändra offrets kön, ras eller utseende fritt. Offret kan lätt göras till ett omänskligt monster eller till en annan person. Offrets massa kan tredubblas, eller minskas till en tredjedel av det normala. Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikern fungerar inte besvärjelsen.

SV: 40 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 150
RITUAL
UTRUSTNING: liten avbildning av offrets kropp, t.ex. en voodoodocka. Färska löv.
MAGISKA REDSKAP: Svärdet
SKYDDSCIRKEL: behövs ej
INVOKATION: lång besvärjelse med offrets namn sammanvävt med namn på varelser magikern vill att deformationen ska likna.
GESTER: upprepade stötar med fingret mot dockan, avbrutna cirkelrörelser. Löven krossas i handen.
VISUALISERING: Magikern visualiserar hur offret gradvis antar den form som besvärjelsen syftar till.
VARAKTIGHET: permanent
TID ATT KASTA: 1 dygn (förvandlingen tar sedan en månad)

Tidens och rummets skola

BESVÄRJELSE	SV
SE GENOM TID OCH RUM	5
MANIPULERA TID OCH RUM	7
ÅKALLA TIDS- OCH RUMSVARELSE	10
BINDA TIDS- OCH RUMSVARELSE	12
DRIVA BORT TIDS- OCH RUMSVARELSE	13
EXORCISM AV TIDS- OCH RUMSVARELSE	14
TIDS- OCH RUMSVANDRING	17
SANNSYN	20
PSYKOMETRI	37
FINNA FÖREMÅL	40

Se genom tid och rum Magikern kan se genom tid och rum och skapa fönster mot andra tider och platser. Han kan också skapa portaler genom tid och rum. Det innebär inte att han kan se genom illusionerna till Metropolis. Han kan bara se saker inom vår verklighet. Portalen eller fönstret skapas i ett moln av rök från en särskild typ av rökelse. Röd rök används för att se eller röra sig framåt i tiden, blå rök bakåt i tiden och svart rök för att förflytta sig genom rummet i nutid. Varelser på andra sidan blir medvetna om magikern och kan se honom genom portalen eller fönstret. Öppnar besvärjelsen en portal kan varelserna komma efter magikern genom den. Portalen eller spegeln kan täcka vilka avstånd som helst i tid och rum, förutsatt att magikern kan visualisera den plats han försöker se eller nå. Han måste alltså veta hur det ser ut där. Effektslaget avgör sedan hur nära han kommer i tid och rum. Vid effekt under 5 slår det fel på några dagar när han ser upp till 100 år bakåt i tiden och några år när han söker längre bakåt. Att se framåt är i allmänhet svårare. Där vet man inte säkert hur det ser ut. Där blir felslaget 20–effekten i år, om inte magikern av någon anledning vet exakt hur det ser ut.

SV: 5 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 20

RITUAL

UTRUSTNING: rökelsekar med särskild rökelse (se ovan), timglas

MAGISKA REDSKAP: Ringen

SKYDDSCIRKEL: Behövs inte

INVOKATION: Ett kort mumlande under tio minuter.

GESTER: Böljande rörelser med händerna runt huvudet.

VISUALISERING: Visualisering av den plats magikern vill se eller nå.

VARAKTIGHET: 10 min

TID ATT KASTA: 15 min

Manipulera tid och rum Magikern kan påverka en persons tids- och rumsuppfattning. Han kan få en evighet att verka som ett ögonblick och vice versa.

Han kan övertyga folk om att en milsvid slätt bara är några hundra meter i diameter. Han kan också åldra folk i förtid eller få dem att föryngras, genom att övertyga dem om att hela deras liv har gått. Han kan inte döda någon på det sättet, och offret återtar sin vanliga ålder när besvärjelsens effekt försvinner.

Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikerns effektslag för besvärjelsen påverkas han inte alls.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35

RITUAL

UTRUSTNING: —

MAGISKA REDSKAP: Ringen

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: offrets namn upprepas i en komplicerad invokation under en timme, knappt hörbart.

GESTER: Tvära rörelser med bägge händerna.

VISUALISERING: Magikern ser tiden och rummet på det sätt han vill att offret ska se det. Han visualiserar sina egna tankar som lysande punkter som gradvis förs över till offret.

VARAKTIGHET: max 24 timmar

TID ATT KASTA: 1 timme och 15 min

Åkalla tids- och rumsvarelse Magikern kan åkalla en varelse från bortom tid och rum. Han avgör själv vilken typ av varelse han vill åkalla. Han måste känna namnet på den varelse han vill åkalla och veta hur den ser ut för att kunna visualisera den. Varelser beskrivs närmare i kapitlet Bortom tid och rum. En viss effekt krävs för att framgångsrikt åkalla varje typ av varelse. Det anges nedan.

Varelse	Effekt
AETAT	10
ASPEKTI	10

SV: 10 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 40

RITUAL

UTRUSTNING: Röd, blå och svart rökelse

MAGISKA REDSKAP: Staven och ringen

SKYDDSCIRKEL: Komplicerad cirkel invävd i nio pentagram. Grunden tecknas med kol eller krita. Vissa märken markeras med magikerns blod, saliv och urin. Oljelampor markerar de nio pentagrammen.

INVOKATION: Komplicerad formel där varelsens namn vävs in.

GESTER: Händerna följer rökelsen och formar varelsens kropp ur den.

VISUALISERING: Varelsen visualiseras gradvis i röken, först som en oformlig massa, sedan allt mer detaljerat tills den framträder fysiskt framför magikern.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 7 tim

Binda tids- och rumsvarelse

Magikern kan binda en varelse från bortom tid och rum och tvinga den att lyda honom i sju dagar och nätter. Magikern behöver inte själv ha åkallat varelsen han vill binda, utan kan binda en varelse som kommit in i vår värld på eget bevåg. Han kan inte binda en varelse som en annan magiker redan har bundit. Sådana kan bara drivas bort (se nedan).

Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker binda för att lyckas. Annars är varelsen fri att göra som den vill.

SV: 12 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 42

RITUAL

UTRUSTNING: Ring av trä eller ben där varelsens namn ristas. När besvärjelsen upphör faller ringen sönder.

MAGISKA REDSKAP: Stav och ring

SKYDDSCIRKEL: Cirkel med nio invävda pentagram markerade av oljelampor, målad i kol eller krita och blod, saliv och urin.

INVOKATION: Åkallande av bindande väsen som Marood, Accar och Zour, tillsammans med varelsens namn.

GESTER: Långsamma, vävande handrörelser runt varelsen.

VISUALISERING: Magikern ser ett nät av ljus formas runt varelsen han vill binda. När besvärjelsen är klar är varelsen insnärjd i nätet.

VARAKTIGHET: 7 dygn

TID ATT KASTA: 50 min

Driva bort tids- och rumsvarelse

Magikern kan driva bort en varelse från bortom tid och rum. Det kan vara en varelse han själv har åkallat, en fritt vandrande varelse eller en skickad av en annan magiker. Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort för att lyckas.

SV: 13 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 50

RITUAL

UTRUSTNING: Röd, blå eller svart rökelse, en smal glasstav med varelsens namn inristat som bryts vid fördrivandet.

MAGISKA REDSKAP: Ringen och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs inte i allmänhet

INVOKATION: Varelsens namn upprepas tillsammans med avvärjande fraser.

GESTER: upprepade slag i luften och stötar framåt med handflatorna. Sveper fram och tillbaka med rökelsekaret.

VISUALISERING: Magikern ser varelsen gradvis upplösas, förlora sina konturer och blekna bort.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 12 min

Exorcism av tids- och rumsvarelse

Magikern kan exorcera en varelse från bortom tid och rum som har besatt en människa, en plats eller ett föremål. För att lyckas måste magikern klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort.

SV: 14 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 60

RITUAL

UTRUSTNING: vinare, skramla, butelj med stenar eller annat rasslande föremål, röd, blå eller svart rökelse, klart vatten

MAGISKA REDSKAP: Ringen och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej

INVOKATION: Varierande; en åkallan av den besättande varelsens namn där den omväxlande ombeds att frivilligt lämna kroppen den besatt och hotas av magikern. Olika gudamakters namn vävs in i invokationen.

GESTER: skramlande, svingande av rökelsekar, cirkelrörelser över den besattes ansikte.

VISUALISERING: Magikern visualiserar den besättande varelsen som vilande i den besattes kropp. Han ser hur den tar form och låter den gradvis dras ut ur kroppen.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 2 dygn

Tids- och rumsvandring Magikern kan röra sig genom tiden gradvis, inte bara genom att öppna en portal utan genom att förflytta sig genom tiden, framåt eller bakåt. Det upplevs som om man snabbspolade en film runt magikern. Han kan också förvrida sin egen rumsuppfattning och förflytta sig ofattbart snabbt mellan två punkter. Han kan röra sig upp till 100 år under en av sina egna timmar och 100 mil när det tycks honom som om han gick 100 meter.

SV: 17 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 65

RITUAL

UTRUSTNING: Timglas, vandringsstav, röd, blå och svart rökelse

MAGISKA REDSKAP: Ringen och staven

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Korta formler som upprepas gång på gång.

GESTER: Går runt och rör händerna i mjuka cirkelrörelser.

VISUALISERING: Visualiserar tiden eller rummet som snabbare och snävare än det vanligen är.

VARAKTIGHET: 3 dygn

TID ATT KASTA: 24 timmar

Sannsyn Magikern kan både se och höra en särskild scen ur det förflutna, nutiden eller framtiden. Han väljer en scen som han vet eller anar har utspelat sig, skapar ett moln av tjock rökelse och ser scenen ta form i röken. Han kan sedan betrakta scenen genom en rund glasskiva. En utveckling av Se genom tid och rum.

SV: 20 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 80

RITUAL

UTRUSTNING: Röd, blå eller svart rökelse. Rund glasskiva med 5 dm diameter.

MAGISKA REDSKAP: Ringen

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Åkallande av seendets andar.

GESTER: Magikern rör händerna genom röken så att den sprids på rätt sätt.

VISUALISERING: Visualiserar scenen som tar form i röken.

VARAKTIGHET: 30 min

TID ATT KASTA: 1 tim

Psykometri Magikern kan geom att hålla i ett förmål eller bara röra vid det känna dess historia eller framtid. Han avgör innan besvärjelsen kastas och det är föremålets förflutna eller framtid han ska läsa. Magikern ser en vision av viktiga händelser i förmålets forntid eller framtid. Effekten avgör hur långt in i det förflutna eller framtiden magikern kan se. Effekt på 1-5 ger 10 år. 6-10 ger 100 år. 11-15 ger 1000 år och 16-20 10 000 år. Med över 20 i effekt kan han se hur långt som helst. Magikern kan bara se mycket viktiga eller traumatiska händelser som mord, magiska ceremonier eller naturkatastrofer.

SV: 37 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 100

RITUAL

UTRUSTNING: Föremålet, röd eller blå rökelse, röda eller blå ljus

MAGISKA REDSKAP: Ringen

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Mumlande av långa ramsor under hela kastandet.

GESTER: Cirkelrörelser över föremålet, fingrar på föremålet och följer dess form med händerna.

VISUALISERING: Visualiserar en blå eller röd aura runt föremålet, som kastar en stråle in i rökelsemolnet och projicerar visionerna där.

VARAKTIGHET: 30 minuter

TID ATT KASTA: 4 timmar.

Finna föremål Magikern kan finna ett föremål eller en person genom sin magi. Han måste veta vilket föremål eller vilkan person han söker. Han måste vara mycket specifik, till exem-

pel "ledaren för Dårarnas kult i Leipzig, Herr Baron Otto von Hauptmann", är en acceptabel definition av personen man söker. "Ledaren för Dårarnas kult i Tyskland", är det det inte. Helst ska magikern känna utseendet på personen eller föremålet han söker. Har han ingen aning om hur det han söker ser ut måste han ha en effekt på lägst 10 för att lyckas.

Effektslaget avgör hur nära magikern kommer det han söker. Han vet inom sitt Ego minus effekten för besvärjelsen i kilometer var föremålet eller personen befinner sig. Om han befinner sig inom en mil från föremålet eller personen kan han hitta det på sin Ego minus effekten hundra meter när.

SV: 40 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 120
RITUAL
UTRUSTNING: Karvad liten stav med inristade tecken
MAGISKA REDSKAP: Ringen och Bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej
INVOKATION: Namnet på det sökta upprepas invävt i en komplicerad formel under en knapp timme.
GESTER: Handflatorna vända utåt, rörs långsamt fram och tillbaka, som för att känna något i luften.
VISUALISERING: Visualisering av förmålet, vilande i mörker. När besvärjelsen vävs tar omgivningen form ur mörkret och magikern ser var föremålet befinner sig.
VARAKTIGHET: —
TID ATT KASTA: 24 timmar

Drömmens skola

Besvärjelse	SV
DRÖMKONST	SPEC
SE GENOM DRÖMMEN	5
MANIPULERA DRÖM	7
ÅKALLA DRÖMVARELSE	10
BINDA DRÖMVARELSE	12
DRIVA BORT DRÖMVARELSE	13
EXORCISM AV DRÖMVARELSE	14
DRÖMVANDRING	17
SKAPA/UPPLÖSA DRÖM	40

Drömkonst Alla drömmagiker har automatiskt färdigheten drömkonst till samma färdighetsvärde som sitt värde i magiskolan. De behöver inte betala något extra för det. Drömkonst beskrivs under Bortom drömmen.

Se genom drömmen Magikern kan med hjälp av en spegel se in i andras drömmar, också andra rollpersoners drömmar, eller in i någon av de drömvärldar som beskrivs i Bortom drömmen. Magikern kan också öppna en portal in i drömmar eller drömvärldar och flytta sig fysiskt in i dem. Varelser i drömmen blir medvetna om magikern och kan se honom genom portalen eller fönstret. Kastas besvärjelsen inifrån en dröm kan magikern se ut i den vakna verkligheten och öppna en portal tillbaka hit.

SV: 5 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 20
RITUAL
UTRUSTNING: Blå spegel, 1,5 x 0,5 meter
MAGISKA REDSKAP: Bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej
INVOKATION: "Dormanoth ibid alkarath; Nemran, Cabyrid, Efesos, Naxos Chamid; Dormador somnambolo corsis; adraxas." Upprepas gång på gång i 10 minuter.
GESTER: Långsamma cirkelrörelser över de slutna ögonen.
VISUALISERING: En mörk fläck materialiseras framför magikerns ögon och glider fram till spegeln. Där exploderar den i mörker och öppnar vägen in i drömmen.
VARAKTIGHET: 10 min
TID ATT KASTA: 15 min

Manipulera dröm Magikern kan förändra en persons drömmar som han behagar. Han kan förvrida dem till fasansfulla mardrömmar eller ändra ångestfyllda drömmar till mer uthärdliga drömmar. Det går att driva en person vansinnig med eviga, fasansfulla mardrömmar.

Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikerns effektslag för besvärjelsen påverkas han inte alls. En drömmagiker får lägga sitt skolvärde i Drömmagi till effekten för sitt egoslag om han angrips av en annan magiker med Manipulera en dröm. Det är svårt att påverka en drömmagikers drömmar.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35

RITUAL

UTRUSTNING: Tänt ljus, tunn svart slöja

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Drömmarens namn vävs in i en lång formel.

GESTER: Magikern sveper slöjan över ljuset med vänster hand och öppnar och sluter långsamt höger hand.

VISUALISERING: Visualisering av hur slöjan växer till ett böljande svart täcke där offrets drömmar materialiseras och förändras när magikern svingar slöjan över ljuset.

VARAKTIGHET: max 24 timmar

TID ATT KASTA: 1 timme och 15 minuter

Åkalla drömvarelse

Magikern kan åkalla en varelse från bortom drömmen. Han avgör själv vilken typ av varelse han vill åkalla. Han måste känna namnet på den varelse han vill åkalla och veta hur den ser ut för att kunna visualisera den. Varelser beskrivs närmare i kapitlet Bortom drömmen.

En viss effekt krävs för att framgångsrikt åkalla varje typ av varelse. Det anges nedan.

Varelse	Effekt
DRÖMVANDRARE	VANDRARENS EGO–20 (MINST 0)
ICHTYRIER	5
PSYFAGER	10

SV: 10 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 40

RITUAL

UTRUSTNING: Liten spegel och svart slöja

MAGISKA REDSKAP: Staven och bägaren

SKYDDSCIRKEL: Komplicerad cirkel invävd i nio pentagram. Grunden tecknas med kol eller krita. Vissa märken markeras med magikerns blod, saliv och urin. Oljelampor markerar de nio pentagrammen.

INVOKATION: Komplicerad formel där varelsens namn vävs in.

GESTER: Slöjan sveps i cirkelrörelser runt spegeln.

VISUALISERING: Varelsen visualiseras gradvis i spegeln, först som en oformlig massa, sedan allt mer detaljerat tills den framträder fysiskt och kliver ut ur spegeln.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 7 tim

Binda drömvarelse

Magikern kan binda en varelse från bortom drömmen och tvinga den att lyda honom i sju dagar och nätter. Magikern behöver inte själv ha åkallat varelsen han vill binda, utan kan binda en varelse som kommit in i vår värld på eget bevåg. Han kan inte binda en varelse som en annan magiker redan har bundit. Sådana kan bara drivas bort (se nedan).

Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker binda för att lyckas. Annars är varelsen fri att göra som den vill.

SV: 12 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 45

RITUAL

UTRUSTNING: Spegel där varelsens bild finns så länge bindningen håller.

MAGISKA REDSKAP: Stav och bägare

SKYDDSCIRKEL: Cirkel med nio invävda pentagram markerade av oljelampor, målad i kol eller krita och blod, saliv och urin.

INVOKATION: Åkallande av bindande väsen som Marood, Accar och Zour, tillsammans med varelsens namn.

GESTER: Långsamma, vävande handrörelser med spegeln runt varelsens kropp.

VISUALISERING: Magikern ser ett nät av ljus formas i spegeln och projiceras ut till varelsen han vill binda. När besvärjelsen är klar är varelsen insnärjd i nätet.

VARAKTIGHET: 7 dygn

TID ATT KASTA: 50 min

Driva bort drömvarelse

Magikern kan driva bort en varelse från bortom drömmen. Det kan vara en varelse han själv har åkallat, en fritt vandrande varelse eller en skickad av en annan magiker. Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort för att lyckas.

SV: 13 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 50

RITUAL

UTRUSTNING: Spegel, svart slöja, svarta ljus

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs inte i allmänhet

INVOKATION: Varelsens namn upprepas tillsammans med avvärjande fraser. Gester: upprepade slag i luften och stötar framåt med handflatorna. Sveper fram och tillbaka med slöjan.

VISUALISERING: Magikern ser varelsen gradvis upplösas, förlora sina konturer och blekna bort.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 12 min

Exorcism av drömvarelse

Magikern kan exorcera en varelse från bortom drömmen som har besatt en människa, en plats eller ett föremål. För att lyckas måste magikern klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort.

SV: 14 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 60

RITUAL

UTRUSTNING: vinare, skramla, butelj med stenar eller annat rasslande föremål, spegel, svart rökelse

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej

INVOKATION: Varierande; en åkallan av den besättande varelsens namn där den omväxlande ombeds att frivilligt lämna kroppen den besatt och hotas av magikern. Olika gudamakters namn vävs in i invokationen.

GESTER: skramlande, svingande av rökelsekar, cirkelrörelser över den besattes ansikte.

VISUALISERING: Magikern visualiserar den besättande varelsen som vilande i den besattes kropp. Han ser hur den tar form och låter den gradvis dras ut ur kroppen.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 2 dygn

Drömvandring

Magikern kan vandra genom drömmar och genom de drömvärldar som beskrivs i Bortom drömmen. Han kan vandra fritt mellan vaket tillstånd och olika drömvärldar så länge besvärjelsen varar.

SV: 17 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 65

RITUAL

UTRUSTNING: Spegel och svart slöja

MAGISKA REDSKAP: Bägare och stav

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Omfattande formler där drömvandraren driver sig själv in i ett tillstånd mellan vaket och dröm. Magikern blir gradvis allt mer frånvarande och extatisk när besvärjelsen kastas.

GESTER: Långsamma cirkelrörelser med händerna. Magikern vandrar med öppna ögon men utan att se något runt i templet.

VISUALISERING: Magikerns tids- och rumsuppfattning störs och han visualiserar gradvis den drömvärld han vill stiga in i.

VARAKTIGHET: 3 dygn

TID ATT KASTA: 24 timmar

Skapa/upplösa dröm

Magikern kan skapa egna drömvärldar och förgöra andras drömmar så att de försvinner och inte kan återskapas igen. Besvärjelsen används i kampen mellan olika drömmagiker, som angriper och förstör varandras drömmar. Lyckas magikern med Skapa dröm har han skapat en egen drömvärld som han själv styr över. Den kan han driva in sovande människor i. Det är ett effektivare sätt att påverka drömmare än att manipulera deras egna drömmar.

För att upplösa en dröm måste magikerns effektslag för Upplösa dröm vara högre än effekten för drömmarens egoslag. En drömmagiker får lägga sitt skolvärde i Drömmagi till effekten för egoslaget för att skydda sin egen drömvärld mot sådana angrepp.

SV: 40 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 180

RITUAL

UTRUSTNING: Spegel och rökelse

MAGISKA REDSKAP: Bägaren

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: För att skapa en dröm är formlerna långa och sövande. De mumlas under flera timmar. För att upplösa en dröm utstöter magikern korta, höga skrik.

GESTER: Öppnar händerna mot himlen över huvudet, sluter dem igen och drar dem till sig. Slår ut med armarna.

VISUALISERING: Visualisering av den drömvärld som ska skapas eller upplösas.

VARAKTIGHET: permanent

TID ATT KASTA: 7 dygn

Dödens skola

Besvärjelse	SV
SE GENOM DÖDEN	5
MANIPULERA DÖDEN	7
ÅKALLA DÖDSVARELSE	10
BINDA DÖDSVARELSE	12
DRIVA BORT DÖDSVARELSE	13
EXORCISM AV DÖDSVARELSE	14
DÖDSRIKESVANDRING	17
KROPPSBYTE	27
LIVSFÖRLÄNGNING	33
VOODOO-RITUAL	37
FÖRRUTTNA ANNANS KROPP	40

Se genom döden Magikern skapar ett fönster och kan se in i andras död och in i de dödsriken som beskrivs i Bortom döden. Han kan också öppna en portal in i dödsriken och flytta sig fysiskt in i dem. Magikern kan bege sig till dödsriken där andra rollpersoner vistas.

Fönstret eller porten till dödsriket gör också att varelser som vistas där kan se magikern. Deras reaktion beror på vilka de är och hur de ser på människor. Kastas besvärjelsen från ett dödsrike kan magikern se in i vår verklighet och öppna en port tillbaka hit.

SV: 5 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 20

RITUAL

UTRUSTNING: Dödskalle av kristall eller glas, svart rökelse, svarta ljus

MAGISKA REDSKAP: Staven och Bägaren

SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.

INVOKATION: Namnet på dödsriket magikern söker upprepas invävt i en kort formel.

GESTER: Handen förs i långsamma cirkelrörelser över kristallskallen.

VISUALISERING: Magikern ser dödskallen fyllas av ett sken, som växer till en portal eller fönster in mot dödsriket.

VARAKTIGHET: 10 min

TID ATT KASTA: 15 min

Manipulera döden Magikern kan manipulera de döda. Det finns många olika sätt att göra det. Vi beskriver några nedan:

- **TALA MED DE DÖDA.** Om de inte varit döda mer än 2 veckor har de fortfarande en koppling till kroppen. Genom att röra vid kvarlevorna kan magikern få kontakt och ställa enkla frågor. Döda själar är ofta förvirrade på gränsen till vansinne och svarar sällan sammanhängande. Kräver effekt på 10 eller högre.
- **ANIMERA DÖDA.** Magikern tvingar tillbaka den dödas medvetande i den ruttnande kroppen, där den snabbt nog tappar förståndet och inte längre kan fly. Den döda själen gör motstånd, så magikern måste slå högre effekt för besvärjelsen än vad den döde gör på sitt egoslag.
- **STYRA DE DÖDA.** Magikern kontrollerar animerade döda, som han själv eller en annan magiker har skapat. Han kan få dem att lyda enkla order. För att få kontrollen över dem måste han slå ett högre effektslag för besvärjelsen än vad de döda gör för sitt egoslag. Sedan har han dem under kontroll.
- **STYRA REINKARNATION.** Magikern kan tvinga en död att reinkarneras i en viss kropp. Effekten för besvärjelsen måste övervinna effekten för den dödes egoslag. Effekten måste dessutom vara 15 eller högre.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35

RITUAL

UTRUSTNING: Den dödes ben, svarta ljus, rökelse

MAGISKA REDSKAP: Staven

SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.

INVOKATION: Korta, gutturala läten blandade med åkallelser av underjordens makter.

GESTER: Kramar den dödes kvarlevor och blundar, rör händerna långsamt över benen.

VISUALISERING: Ser ett ljus tändas i benen eller den döda kroppen, låter det spridas tills kvarlevorna är täckta av en rödgul aura.

VARAKTIGHET: max 24 timmar

TID ATT KASTA: 1 timme och 15 minuter

Åkalla dödsvarelse Magikern kan åkalla en varelse från bortom döden. Han avgör själv vilken typ av varelse han vill

åkalla. Han måste känna namnet på den varelse han vill åkalla och veta hur den ser ut för att kunna visualisera den. Varelser beskrivs närmare i kapitlet Bortom döden. En viss effekt krävs för att framgångsrikt åkalla varje typ av varelse. Det anges nedan. Dödsänglar som åkallas kommer i form av inkarnater. Dödsängelns sanna kropp i Inferno berörs inte av åkallelsen.

Varelse	Effekt
DÖDSÄNGEL	30
GENGÅNGARE	3
NEFARIT	15
PURGATID	5
RAZID	10

SV: 10 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 40

RITUAL

UTRUSTNING: Dödskalle, svart rökelse och svarta ljus

MAGISKA REDSKAP: Staven och bägaren

SKYDDSCIRKEL: Komplicerad cirkel invävd i nio pentagram. Grunden tecknas med kol eller krita. Vissa märken markeras med magikerns blod, saliv och urin. Oljelampor markerar de nio pentagrammen.

INVOKATION: Komplicerad formel där varelsens namn vävs in. Gester: Rökelsen sveps i cirkelrörelser runt skallen. Handen hålls knuten över skallen.

VISUALISERING: Varelsen visualiseras gradvis först som en oformlig massa, sedan allt mer detaljerat tills den framträder fysiskt framför magikern.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 7 tim

Binda dödsvarelse

Magikern kan binda en varelse från bortom döden och tvinga den att lyda honom i sju dagar och nätter. Magikern behöver inte själv ha åkallat varelsen han vill binda, utan kan binda en varelse som kommit in i vår värld på eget bevåg. Han kan inte binda en varelse som en annan magiker redan har bundit. Sådana kan bara drivas bort (se nedan).

Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker binda för att lyckas. Annars är varelsen fri att göra som den vill.

SV: 12 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 45

RITUAL

UTRUSTNING: Ben där varelsens namn finns inristat. De splittras när bindningen upphör.

MAGISKA REDSKAP: Stav och bägare

SKYDDSCIRKEL: Cirkel med nio invävda pentagram markerade av oljelampor, målad i kol eller krita och blod, saliv och urin.

INVOKATION: Åkallande av bindande väsen som Marood, Accar och Zour, tillsammans med varelsens namn.

GESTER: Långsamma, vävande handrörelser med benet runt varelsens kropp.

VISUALISERING: Magikern ser ett nät av mörker formas runt varelsen han vill binda. När besvärjelsen är klar är varelsen insnärjd i nätet.

VARAKTIGHET: 7 dygn

TID ATT KASTA: 50 min

Driva bort dödsvarelse

Magikern kan driva bort en varelse från bortom döden. Det kan vara en varelse han själv har åkallat, en fritt vandrande varelse eller en skickad av en annan magiker. Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort för att lyckas.

SV: 13 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 50

RITUAL

UTRUSTNING: Dödskalle, rökelse, svarta ljus

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs inte i allmänhet

INVOKATION: Varelsens namn upprepas tillsammans med avvärjande fraser. Gester: upprepade slag i luften och stötar framåt med handflatorna. I slutfasen krossas skallen mot altaret/golvet och orden "Nemloth aboras <dödsvarelsens namn>; Nemloth iberan!" utslungas.

VISUALISERING: Magikern ser varelsen gradvis upplösas, förlora sina konturer och blekna bort.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 12 min

Exorcism av dödsvarelse

Magikern kan exorcera en varelse från bortom döden som har besatt en människa, en

plats eller ett föremål. För att lyckas måste magikern klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort. Den här besvärjelsen används för att exorcera en avlidens ande eller purgatid som har besatt en levande.

SV: 14 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 60
RITUAL
UTRUSTNING: vinare, skramla, butelj med stenar eller annat rasslande föremål, svart rökelse, människoblod
MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet
SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej
INVOKATION: Varierande; en åkallan av den besättande varelsens namn där den omväxlande ombeds att frivilligt lämna kroppen den besatt och hotas av magikern. Olika gudamakters namn vävs in i invokationen.
GESTER: skramlande, svingande av rökelsekar, cirkelrörelser över den besattes ansikte, blod skvätts i den besattes ansikte.
VISUALISERING: Magikern visualiserar den besättande varelsen som vilande i den besattes kropp. Han ser hur den tar form och låter den gradvis dras ut ur kroppen.
VARAKTIGHET: —
TID ATT KASTA: 2 dygn

Dödsrikesvandring Magikern kan fritt vandra mellan olika dödsriken och vår verklighet så länge besvärjelsen varar.

SV: 17 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 65
RITUAL
UTRUSTNING: Dödskalle, rökelse, svarta ljus, stav av ben med de nio helveteskretsarnas namn inristade.
MAGISKA REDSKAP: Staven och bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.
INVOKATION: Långa formler med namn på dödsriken och demoner invävda.
GESTER: Handflatorna vänds ned mot marken och förs långsamt över golvet medan magikern rör sig runt i templet.
VISUALISERING: Visualisering av det dödsrike magikern söker vandra in i.
VARAKTIGHET: 3 dygn
TID ATT KASTA: 24 timmar

Kroppsbyte Magikern kan ta en annans kropp i besittning och tvinga den kroppens själ in i sin egen, gamla kropp. Den nya kroppen måste finnas på plats i templet för att besvärjelsen ska fungera. Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikerns färdighetsslag för besvärjelsen lyckas det inte. Misslyckas magikern slungas hans själ rakt ned i Inferno och kroppen dör.

SV: 27 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 120
RITUAL
UTRUSTNING: Levande kropp, ett vitt och ett svart ljus som representerar de två själarna, rödockra som kropparna smörjs in i.
MAGISKA REDSKAP: Staven och ringen
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.
INVOKATION: Omfattande formler. Åkallan av Hermes och Raschasa.
GESTER: Magikern för händerna över offrets kropp ochsin egen.
VISUALISERING: Visualisering av själarna som två ljus, ett mörkt för magikern och ett ljust för offret. Magikern löser upp de två ljusen i långa trådar och drar långsamt ut offrets själ ur kroppen och in i den egna kroppen, medan han för sin egen själ in i offrets kropp.
VARAKTIGHET: permanent
TID ATT KASTA: 7 dygn

Livsförlängning Magikern kan "stjäla" livskraft från andra varelser. Det betyder att offret åldras medan magikerns nuvarande fysiska ålder bibehålls oförändrad under en tid. För vart tionde år som magikern stjäl från ett offer åldras han inte under ett år. Mer finkänsliga magiker använder djur för ritualen, medan hänsynslösa svarta magiker föredrar barn. Klarar offret ett egoslag med högre effekt än magikerns effekt för besvärjelsen påverkas han inte.

SV: 33 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 140
RITUAL
UTRUSTNING: Spegel där magikerns "verkliga" ålder sedan visar sig om han tittar i den. Rökelse och svarta ljus. Järnkniv.
MAGISKA REDSKAP: Stav och ring
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Demonfurstar av olika slag åkallas.

GESTER: Magikern håller handflatorna mot offrets kropp och sluter ögonen för att låta kraften strömma in i den egna kroppen.

VISUALISERING: Visualisering av offrets livskraft som rött, pulserande ljus. Det sug ut och in i magikern genom hans öppna handflator. Offret "slocknar" när livskraften försvinner.

VARAKTIGHET: permanent

TID ATT KASTA: 9 dygn

Vodooritual Magikern tillverkar med egna händer en docka av ett offer. Dockan måste innehålla hår, blod eller kött från offret för att fungera. Magikern kan upprätta ett band mellan dockan och offret och allt som sker med dockan sker med offret. Sticker man nålar i dockan får offret stora, blödande sticksår på de platser där dockan blev stucken.

Tänder magikern eld på dockan antänds offret och förbränns. Besvärjelsen bryts om offret självt förstör dockan, till exempel genom att bränna den. Då går kopplingen tillbaka till magikern, så att han istället förbränns.

SV: 37 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 150

RITUAL

UTRUSTNING: voodoodocka, rökelse, nålar, eld

MAGISKA REDSKAP: Kronan och svärdet

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Åkallande av mindre dödsvarelser. Långa förbannelser.

GESTER: Dockan lyfts upp och skakas, genomstings av nålar.

VISUALISERING: Visualisering av offrets själ som en röd flamma i dockan. När dockan plågas vrider sig flamman av smärta.

VARAKTIGHET: 1 månad.

TID ATT KASTA: 3 dygn.

Förruttna annans kropp Magikern kan få ett levande offers kropp att börja ruttna. Förruttnelsen går inte att stoppa när den väl påbörjats, utan kroppen förmultnar gradvis tills bara benknotor återstår. Offrets medvetande är hela tiden bundet till kroppen, så inte ens när kroppen är helt upplöst blir han fri utan finns kvar bunden till förstenade benknotor för alltid (ja, tills något befriar honom). Offret tappar garanterat förståndet på ett tidigt stadium av processen, även om vissa offer har balsamerat sig för att undgå total utplåning.

Magikern måste slå ett högre effektslag på besvärjelsen än vad offret slår i effekt för sitt egoslag. Misslyckas magikern börjar hans egen kropp att förruttna istället.

SV: 40 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 180

RITUAL

UTRUSTNING: Köttstycke, några droppar blod från offret, svarta ljus och rökelse

MAGISKA REDSKAP: Svärdet

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.

INVOKATION: Förbannelser och gutturala läten.

GESTER: Magikern rör långsamt händerna över köttstycket, som fås att ruttna.

VISUALISERING: Visualisering av offrets kropp som tar form i det ruttnande köttstycket.

VARAKTIGHET: permanent

TID ATT KASTA: 7 dagar

Passionernas skola

Besvärjelse	SV
SE GENOM PASSIONEN	5
MANIPULERA PASSIONEN	7
ÅKALLA PASSIONSVARELSE	10
BINDA PASSIONSVARELSE	12
DRIVA BORT PASSIONSVARELSE	13
EXORCISM AV PASSIONSVARELSE	14
MASSUGGESTION	17
JUNGFRUFÖDSEL	20
FOSTERFÖRVRIDNING	30
KORSBEFRUKTNING	40

Se genom passionen Magikern kan se bakom våra masker och urskilja de sanna känslorna som döljer sig bakom vårt handlande. Han kan också uppfatta en del av människans sanna gudomlighet och se vilken potential en människa hade haft om hon hade varit uppvaknad. Genom att se genom en människas känslor kan magikern öppna en port till en del av världen bortom illusionerna som är kopplad till den människan.

Passionsmagikern kan öppna porten till purgatorier som en viss människa kommer att hamna i, till himlar där någon annan hamnar efter döden eller till delar av Metropolis där en annan människa passar in. Människan vars känslor utnyttjas måste vara närvarande vid ritualen.

SV: 5 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 20
RITUAL
UTRUSTNING: Röda ljus, några droppar blod, en liten eld
MAGISKA REDSKAP: Svärdet och bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.
INVOKATION: Komplicerade, rytmiska formler avbrutna av gutturala läten.
GESTER: Magikern vrider sig och vajar över den lilla elden.
VISUALISERING: En hetta visualiseras i magikerns könsorgan och förflyttas gradvis till elden, där den exploderar och öppnar ett fönster eller en portal.
VARAKTIGHET: 10 min
TID ATT KASTA: 15 min

Manipulera passionen Magikern kan påverka och förändra en annan människas känslor och drifter. Det finns många sätt att göra det på. Vi räknar upp några av de vanligaste.

- **CHARM.** Offret faller för magikern och blir charmat och förälskat. Magikerns effekt för besvärjelsen måste vara högre än offrets effekt för egoslaget för att det hela ska lyckas.
- **KÄNSLOÖVERFÖRING.** Magikern väcker någon känsla: åtrå, hat eller skräck hos offret. Effekten för besvärjelsen måste vara högre än offrets effekt för egoslaget för att det ska lyckas.
- **SLÄCKA DRIFT.** Magikern kan förtränga offrets sexualdrift, aggressivitet eller skräck så att den tycks som försvunnen. Effekten för besvärjelsen måste vara högre än offrets effekt för egoslaget för att det ska lyckas.
- **DOMINERA.** Offret faller under magikerns vilja och blir hans lydiga slav. Dominera kräver lägst 10 i effekt. Dessutom måste besvärjelsens effekt överstiga offrets effekt på egoslaget.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35
RITUAL
UTRUSTNING: Rep eller kedja, röda ljus, en röd ros
MAGISKA REDSKAP: Svärdet och kronan
SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.
INVOKATION: Lågmäld formel som mumlas under hela besvärjelsen.
GESTER: Magikern går i allt trängre cirklar runt offret och låter händerna glida över sin egen och offrets kropp.
VISUALISERING: Visualisering av den egna viljan som en röd eld, som magikern drar ut och snärjer runt offrets kropp.
VARAKTIGHET: max 24 timmar
TID ATT KASTA: 1 timme och 15 min

Åkalla passionsvarelse Magikern kan åkalla en varelse från bortom passionen. Han avgör själv vilken typ av varelse han vill åkalla.

Han måste känna namnet på den varelse han vill åkalla och veta hur den ser ut för att kunna visualisera den. Varelser beskrivs närmare i kapitlet Bortom passionen. En viss effekt krävs för att framgångsrikt åkalla varje typ av varelse.
Det anges nedan.

Varelse	Effekt
DARTHEA	5
GYNACHID	10
LIBITH	10

SV: 10 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 40

RITUAL

UTRUSTNING: Några droppar blod, en liten eld, vin och färska blommor som strös över templet.

MAGISKA REDSKAP: Staven och bägaren

SKYDDSCIRKEL: Komplicerad cirkel invävd i nio pentagram. Grunden tecknas med kol eller krita. Vissa märken markeras med magikerns blod, saliv och för manliga magiker sperma. Oljelampor markerar de nio pentagrammen.

INVOKATION: Komplicerad formel sjungs fram av magikern. Varelsens namn vävs in.

GESTER: Magikern utför en rituell dans innanför skyddscirkeln.

VISUALISERING: Varelsen visualiseras gradvis först som ett rött ljus och en hetta, sedan allt mer detaljerat tills den framträder fysiskt framför magikern.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 7 tim

Binda passionsvarelse

Magikern kan binda en varelse från bortom passionen och tvinga den att lyda honom i sju dagar och nätter. Magikern behöver inte själv ha åkallat varelsen han vill binda, utan kan binda en varelse som kommit in i vår värld på eget bevåg. Han kan inte binda en varelse som en annan magiker redan har bundit. Sådana kan bara drivas bort (se nedan).

Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker binda för att lyckas. Annars är varelsen fri att göra som den vill.

SV: 12 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 45

RITUAL

UTRUSTNING: Ockra för kroppsbemålning, ljus och blommor som strös över templet. Magikern målar tecken på sin egen kropp som symboliserar banden till varelsen. De bleknar bort när bindningen bryts.

MAGISKA REDSKAP: Stav och bägare

SKYDDSCIRKEL: Cirkel med nio invävda pentagram markerade av oljelampor, målad i kol eller krita och blod, saliv och för manliga magiker sperma.

INVOKATION: Åkallande av bindande väsen som Marood, Accar och Zour, tillsammans med varelsens namn.

GESTER: Långsamma, vävande handrörelser och en långsam dans runt varelsens kropp.

VISUALISERING: Magikern ser ett nät av hetta och ljus formas runt varelsen han vill binda. När besvärjelsen är klar är varelsen insnärjd i nätet och dras till magikern.

VARAKTIGHET: 7 dygn

TID ATT KASTA: 50 min

Driva bort passionsvarelse

Magikern kan driva bort en varelse från bortom passionen. Det kan vara en varelse han själv har åkallat, en fritt vandrande varelse eller en skickad av en annan magiker. Magikern måste klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort för att lyckas.

SV: 13 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 50

RITUAL

UTRUSTNING: Några droppar blod, ljus, rökelse, en röd ros som krossas när varelsen fördrivs.

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs inte i allmänhet

INVOKATION: Varelsens namn upprepas tillsammans med avvärjande fraser.

GESTER: upprepade slag i luften och stötar framåt med handflatorna. I slutfasen krossas rosen mot golvet.

VISUALISERING: Magikern ser varelsen gradvis upplösas, förlora sina konturer och blekna bort.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 12 min

Exorcism av passionsvarelse

Magikern kan exorcera en varelse från bortom passionen som har besatt en människa, en plats eller ett föremål.

För att lyckas måste magikern klara ett egoslag med högre effekt än varelsen han försöker driva bort.

SV: 14 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 60

RITUAL

UTRUSTNING: vinare, skramla, butelj med stenar eller annat rasslande föremål, rökelse, eld, friskt vatten

MAGISKA REDSKAP: Bägaren och svärdet

SKYDDSCIRKEL: behövs i allmänhet ej

INVOKATION: Varierande; en åkallan av den besättande varelsens namn där den omväxlande ombeds att frivilligt lämna kroppen den besatt och hotas av magikern. Olika gudamakters namn vävs in i invokationen.

GESTER: skramlande, svingande av rökelsekar, cirkelrörelser över den besattes ansikte, vatten skvätts i den besattes ansikte.

VISUALISERING: Magikern visualiserar den besättande varelsen som vilande i den besattes kropp. Han ser hur den tar form och låter den gradvis dras ut ur kroppen.

VARAKTIGHET: —

TID ATT KASTA: 2 dygn

Massuggestion Magikern kan påverka en stor grupp människors känslor och sexuella utlevelse på samma sätt som besvärjelsen Manipulera passionen gör med en enstaka individ. Upp till magikerns Ego x 10 personer kan påverkas av besvärjelsen. De behöver inte befinna sig i närheten av templet, men de måste finnas någorlunda samlade i tid och rum. Besvärjelsen förutsätter att magikern har något föremål som relaterar till gruppen. Tänkbara grupper är religiösa sekter, skolklasser, passagerare på buss, flyg eller tåg, osv. Vi räknar upp några tänkbara sätt att manipulera känslorna. Spelledaren kan godkänna andra som magikern tänker ut.

• **CHARM.** Offren faller för magikern och blir charmade och förälskade i magikern eller i varandra. Magikerns effekt för besvärjelsen måste vara högre än offrens effekt för egoslag för att det hela ska lyckas.

• **KÄNSLOÖVERFÖRING.** Magikern väcker någon känsla: åtrå, hat eller skräck hos offren. Effekten för besvärjelsen måste vara högre än offrens effekt för egoslag för att det ska lyckas.

• **SLÄCKA DRIFT.** Magikern kan förtränga offrens sexualdrift, aggressivitet eller skräck så att den tycks som försvunnen. Effekten för besvärjelsen måste vara högre än offrens effekt för egoslag för att det ska lyckas.

• **DOMINERA.** Offren faller under magikerns vilja och blir hans lydiga slavar. Dominera kräver lägst 10 i effekt. Dessutom måste besvärjelsens effekt överstiga offrens effekt på egoslag.

SV: 7 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 35

RITUAL

UTRUSTNING: Rep eller kedja, röda ljus, någonting som anknyter till gruppen som ska suggereras.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet och kronan

SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.

INVOKATION: Lågmäld formel som mumlas under hela besvärjelsen.

GESTER: Magikern dansar långsamt runt i templet.

VISUALISERING: Visualisering av den grupp som ska suggereras och av den egna viljan som en röd eld, som magikern drar ut och snärjer runt offren.

VARAKTIGHET: Magikerns ego i dygn.

TID ATT KASTA: 24 timmar

Jungfrufödsel Magikern kan på magisk väg göra en kvinna gravid, även om magikern själv är kvinna. Barnet blir helt normalt, med arvsanlag från båda "föräldrarna". Modern behöver inte vara närvarande när besvärjelsen kastas. Ett sådant barn får –5 på alla egoslag mot besvärjelserna Korsbefruktning och Fosterförvridning. Är magikern som kastar besvärjelsen kvinna blir barnet alltid en flicka.

En kvinnlig magiker kan kasta en jungfrufödsel på sig själv och föda en exakt kopia av sig själv, en klon.

SV: 20 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 95

RITUAL

UTRUSTNING: Sperma eller menstruationsblod från magikern. Hår, blod eller kött från den tilltänkta modern. Ljus som tänds under ceremonin.

MAGISKA REDSKAP: Bägaren

SKYDDSCIRKEL: Behövs ej

INVOKATION: Långa mumlande formler där barnets tänkta namn vävs in. Någon fruktbarhetsgudomlighet åkallas alltid.

GESTER: Magikern gör samlagsliknande rörelser och rör långsamt ljuset över sin egen kropp.

VISUALISERING: Magikern visualiserar sin egen livskraft som en lysande kula, som överförs till den tilltänkta modern.
VARAKTIGHET: permanent
TID ATT KASTA: 6 timmar

Fosterförvridning Magikern kan förändra och förvrida ett djur- eller människofoster. Magikern kan fördubbla egenskaper, minska eller öka massan med tre, öka eller minska antalet lemmar och inre organ. Magikern måste slå högre effekt på sitt färdighetsslag än offret (fostret!) gör på effekten till sitt egoslag. Ett foster har ett ego på 1-7, beroende på hur gammalt det är.

SV: 30 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 110
RITUAL
UTRUSTNING: Moderkaka och fostervatten, svarta och röda ljus, rökelse, en järnkniv
MAGISKA REDSKAP: Kronan och svärdet
SKYDDSCIRKEL: Behövs ej.
INVOKATION: Mumlande formel som påminner om en förbannelse.
GESTER: Magikern för kniven i cirkelrörelser genom ljuslågorna, över moderkakan och fostervattnet.
VISUALISERING: Visualisering av fostret i moderkakan och fostervattnet. Magikern ser framför sig hur det förändras och förvrids.
VARAKTIGHET: permanent
TID ATT KASTA: 3 dygn

Korsbefruktning Magikern kan befrukta en människa eller ett djur med arvsanlag från ett annat djur, eller från en demon eller till och med en maskin. Alla slags kombinationer är möjliga, men korsningen mellan en människa eller ett djur och en maskin ger magikern –10 i färdighetsvärde. Effektslaget visar hur lyckad kombinationen blev. 1-5 dör inom en timme. 6-10 blir galen och lever 1T10 månader. 11-15 är sjukt och olyckligt men har normal livstid för djuret/människan. 16-20 är lyckat, en god kombination av det bästa hos de två "föräldrarna". Vid effekt över 20 blir helheten större än delarna. En ny art har skapats. Varelsens gener är dominanta och den kan reproducera sig med djur eller människor. Annars är resultaten av korsbefruktningar sterila.

SV: 40 **UTHÅLLIGHETSFÖRLUST:** 200
RITUAL
UTRUSTNING: Två levande varelser eller en varelse och en maskin, tända ljus, rent vatten.
MAGISKA REDSKAP: Bägaren
SKYDDSCIRKEL: Behövs normalt ej.
INVOKATION: En lång mässande formel.
GESTER: Magikern rör i långsamma cirkelrörelser över och runt de två "föräldrarna", och har rituella samlag med båda för att överföra kraften mellan dem.
VISUALISERING: Magikern ser de tvås livskraft som röda ljuspunkter. Han lyfter ut dem och låter dem förenas, växa och skapa en ny punkt.
VARAKTIGHET: permanent
TID ATT KASTA: 21 dygn

Ockulta traditioner

Det kan vara på sin plats att säga några ord om den västerländska magin. Rollpersoner som har magisk kunskap eller som har färdigheten Ockultism känner till det som står här. Som spelledare kan du använda de ockulta traditionerna för att skapa egna kulter och som krydda i spelet. De ger också en bakgrund till hur du kan använda magi i spelet.

Västerländsk ockultism Västerländsk magi kan spåras tillbaka till Medelhavsområdet under romartiden, och därifrån vidare bakåt till egyptisk och Främre asiatisk ockultism. Men det är under de senaste 100 åren som magin har fått den form den har i dag. Vi beskriver några inslag i ockultismen av i dag. En ockult rörelse eller kult har kunskaper i ämnena nedan.

ALKEMI Alkemin är en viktig gren inom ockultismen. Den har varit en bro mellan magi och vetenskap sedan Da Vincis och Francis Bacons dagar. Alkemisten försöker på vetenskaplig väg finna ockulta sanningar. Kemiska substanser får symbolisera krafter inom människan och i universum. Genom att manipulera substanserna hoppas alkemisten också påverka sig själv och sin omgivning.

ASTROLOGIN Hör till de äldsta ockulta grenarna. Konsten att spå i stjärnorna, att se kopplingen mellan stjärnkonstellationer och händelser på Jorden är uråldrig. Astrologin används för att förutsäga stora händelser, som Jordens undergång. Med hjälp av astrologi kan magiska ritualer göras effektivare.

DEMONOLOGI Demonologin har sitt ursprung i den medeltida skolastiken, kyrkokunskapen. Det är kunskaper om bortommänskliga väsen, om hierarkierna i helvetet och om när och hur olika onda makter uppenbarar sig. Demonologin har fortfarande relevans, trots kristendomens förtvinande. De varelser som beskrevs av medeltidens munkar existerar än idag.

KABBALA Kabbala är grunden i många ockulta traditioner. Det är en judisk mystisk tradition som ursprungligen ägnade sig åt tolkning av heliga skrifter med hjälp av komplicerade metoder som gjorde att man kunde utläsa de mest häpnadsväckande saker ur en till synes oskyldig text. Numerologin är viktig inom kabbala. Kabbala beskriver världen, människan, skapelsen och de gudomliga sfärerna som symboliserade av Livets träd: en figur formad av tio cirklar förbundna med 22 linjer. Så gott som alla magiker har kunskaper i kabbala.

MAGICK Magick är den västerländska magiska traditionen som den presenterades av Aleister Crowley. Han sammanställde mycket av den kunskap som fanns i början av 1900-talet och formulerade en magisk teori som fortfarande är relevant.

NUMEROLOGI En viktig del av kabbalan. Numerologin är besläktad med matematiken och kryptografin. Numerologen söker samband genom att jämföra siffror och ekvationer. Han kan jämföra måtten och storleksförhållandena på en byggnad med årtalen för stora katastrofer eller födelseåren för vissa enäggstvillingar och komma fram till fantastiska samband.

SPIRITISM Spiritismen är kunskaper om andevärlden och om att kontakta okroppsliga väsen. Den utövas som seanser där en människa frivilligt låter sig besättas av ett okroppsligt väsen. Spiritister kan färdas på astralplanet. De har likheter med vad traditionella schamaner sysslar med.

NEW AGE New age är västerländsk ockultism i sin modernaste form. Kabbala och spiritism ingår i rörelsen, men här finns också starka inslag av hinduiska traditioner, schamanism och häxkult. Ritualmagi är ofta av mindre betydelse. Man koncentrerar sig på viljemagi. Helande ceremonier är viktiga. Healing med hjälp av kristaller är vanligt inom New age.

SATANISM Satanismen utgörs av en mängd rörelser med det enda faktum gemensamt att de står i motsats till Demiurgen och tjänar Astaroth. Satanistiska rörelser har ett eget system för magi, där Dödsmagin är grunden. De har stora kunskaper i Demonologi och kan manipulera Inferno som inga andra magiker.

Utomeuropeisk påverkan

Den västerländska ockultismen har påverkats utifrån, framför allt från Asien. Hinduismen har gett mycket till västerlandets magi. Vi beskriver några utomeuropeiska traditioner som har påverkat europeisk magi.

LATINAMERIKANSK TRADITION Haitis voodookyrka är bara en av många sydamerikanska kulter av samma typ. Afrikanska, indianska och kristna gudar har smälts samman till ett panteon. Besatthet är vanligt. Dödsmagin är utbredd. Den välkända zombieritualen från Haiti hör hit.

SCHAMANISM Schamanism är samlingsnamnet för extatiska tekniker där rytmisk musik, mässande, dans, asketism och ibland droger används för att komma i kontakt med andar och gudar. Schamanen kan försätta sig i trans och låta själen flyga som en fågel, vandra mellan himlar och helveten, driva ut andar och hela sjuka. Schamaner finns traditionellt i hela Polarområdet, i Sibirien och Nordamerika. Teknikerna har tagits upp av New age.

TANTRISM Indisk yoga- och fromhetstradition där polariseringen mellan manligt och kvinnligt, representerat av gudarna Shiva och Laksha (en variant av Kali) används för att skapa kraft. Tantrautövarna söker frigöra krafter i sig själva genom ritualiserade sexuella övningar där kraften leds genom kroppens olika chakror. De strävar efter att helt personifiera Shiva och Laksha. All modern sexualmagi har sin grund i tantrismen.

Att vara spelledare är ingen konst. Det är bara att planera noga, spela ut hämningslöst, vara beredd att kasta alla planer över bord och börja improvisera, och aldrig glömma att spelarnas nöje är det enda som räknas. För dig som trots det tycker att det är knepigt att leda spelet följer här några goda råd. Det är inte säkert att de passar alla rollspelare. Om de verkar idiotiska bör ni strunta i dem. Ni vet trots allt bäst vad som roar er.

Ett första råd är att inte misströsta om det går dåligt. Erkänn att du har gjort fel, och att det kanske blir roligare om du ändrar någonting. Alla misslyckas ibland. Därur kommer kunskapen och styrkan att bli bättre.

Spelarna ska också ha ett visst tålamod med sin spelledare. Det är svårt att vara rolig och spännande. De ska säga ifrån om någonting är dåligt, men på ett någorlunda vänligt sätt som inte krossar spelledarens hjärta. Spelet går trots allt ut på att ha roligt. Ta det inte på alltför blodigt allvar.

Reglerna Reglerna kan bli en ständig källa till bråk. Somliga spelledare vill inte att spelarna ska känna till spelets regler. "Då blir det bara en massa diskussioner". För att undvika sådana stridigheter bör alla regeltolkningar lämnas till spelledaren. Säger hon att det är på ett viss sätt, så är det så. Oavsett vad reglerna säger. Det ska naturligtvis finnas plats för en sansad diskussion, men den ska inte få förstöra spelet.

SPELLEDARENS ROLL

Det förutsätter förstås att spelledaren kan reglerna — åtminstone de regler som hon använder. Hon är i sin fulla rätt att ändra reglerna. Bara spelarna informeras, så att alla vet vad som gäller. Om spelarna tillåter det, kan spelledaren fuska lite lagom för att höja stämningen. Då behöver ingen rollperson dö av en slump. Ni får bestämma om det är bra att tänja reglerna på det sättet i er grupp. En spelledare som är helt objektiv och kallt följer reglerna har också sina fördelar. Det kan ge en krypande känsla av att det kan gå illa även om man tänker och handlar rätt.

Om ni lägger betoningen på rollspel och inte bryr er så värst om färdigheter och strid kan ni i det närmaste strunta i reglerna. Då kan spelledaren helt fritt bestämma vad som händer i olika situationer.

Spänning Äventyren kan vara roliga, spännande, actionfyllda eller fasansfullt vidriga. Samma äventyr kan ha olika stämningar blandade. Huvudsaken är att det hela tiden finns en stämning. Den skapar en sorts spänning åt spelet.

Spänningen byggs upp av spelledarpersoner, miljöer och intrig. Oväntade händelser och en oförutsägbar handling gör spelet utmanande. Rollpersonerna ska aldrig vara helt säkra på vad som pågår, vad de egentligen håller på med och vem som tjänar på det. Låt dem alltid undra och fasa inför något.

Kult är ett aningen paranoiabaserat spel. Rollpersonerna ska inse att de i själva verket har utnyttjats av dolda, illvilliga krafter, att ingenting är vad det först synes vara, att deras handlande kan få oanade konsekvenser. Detektivartade äventyr är ett lätt sätt att få spänning och fart i spelet. Om rollpersonerna letar efter något, undrar något och söker sanningen saknar de inte något att göra.

Det irrationella och otänkbara användas för att skapa spänning. Tiden och rummet kan förvridas. Rollpersonernas själva personlighet kan påverkas — de kan möta vad de innerst inne fruktar. Det kan bli ruskigt.

Action och strid Men spänning är inte allt. Också om rollpersonerna har mysterier att fundera över, förändras i sina personligheter och jagas av fiender kan spelet flyta trögt. Då krävs action. Det skapar du genom att inte låta spelarna bestämma takten. Driv upp tempot lite mer än vad de kan hantera. Släng in dem i oväntade situationer och ge dem inte mer betänketid än vad rollpersonerna har. Att hålla så mycket som möjligt av spelet i realtid är ett bra sätt att hålla farten uppe. Spelarna ska inte sitta i fem minuter och dividera över om de ska flyga helikoptern över eller under bron för att undgå förföljarna. De har tre sekunder på sig. Sedan störtar de in i brospannet. Booom.

Att försätta rollpersonerna i tidspress är också effektivt. Se till att spelarna också befinner sig under tidspress. De ska hela tiden känna att allt nästan blir ohanterligt och glider dem ur händerna, men inte riktigt.

Gör inte misstaget att tro att strid automatiskt är fartfyllt. Strid är tvärtom svårt att göra genuint spännade. Det blir lätt för mycket tärningskast och för lite rollspel. Det krävs en skicklig spelledare för att göra det till något annat än ett abstrakt schackspel. Strid och våld är blodigt, fasansfullt och mycket ångestladdat. Den spelledare som kan förmedla det, kan också göra stridsavsnitten spännande.

För att få god fart på striden måste du behärska stridsreglerna mycket väl. Då kan du ta över mycket av regelarbetet från spelarna, så att de bara behöver slå för att träffa och för effekt. Det ger dem större utrymme att rollspela och leva sig in. Se till att du kan stridsreglerna utantill.

Skräckeffekter Kult är framför allt ett skräckspel. Spelarna ska bli skrämda, eller åtminstone tycka att det är otäckt. Alla som har sett en dålig skräckfilm vet att man kan skrämmas med ganska enkla medel. Förvånansvärt många knep från filmen går att använda i rollspel.

Först skapar du en stämning som uppmanar till skräck. Börja med det yttre. Släck belysningen och spela med tända ljus. Spela skräckfilmsmusik i bakgrunden. Den är komponerad för att ge ångest. Efter två timmar med musiken ur Re-animator i bakgrunden är alla nerviga nog att lätt skrämmas från vettet.

Sedan skapar du rätt stämning i spelet. Mörker fungerar alltid, där kan de mest fasansfulla saker dölja sig. Övergivna byggnader där rollpersonerna anar att något avskyvärt ligger dolt är också effektiva. När miljön är den rätta kan du använda skräckfilmseffekter för att få spelarna att gå på tå: döda kroppar faller ned framför dem, dörrar slår igen, de faller ned i dolda utrymmen fyllda med ruttnade kroppsdelar, yxor slår in i väggen vid deras huvuden, saker faller oförklarligt, azarer med motorsågar sågar sig målmedvetet genom väggarna mot rollpersonerna, maskerade mördare jagar dem som råttor i en labyrint, alla utgångar är stängda, och så vidare.

Skräckstämning fungerar bäst om den gradvis accelererar. Börja lugnt med bara en aning om att något hemskt ska hända. Låt små händelser ge en aning om att något är fel: dörrar som slår igen, saker som inte ligger där de borde, människor som är mystiskt försvunna. Mest spännande är det innan något händer, när alla vet att professorns döda kropp antagligen finns någonstans i huset och kommer att ramla ut ur ett skåp eller stirra ut från en duschkabin. Och att mördaren finns någonstans och väntar på dem.

Utnyttja spelarnas egen fantasi. Ingenting är så vidrigt som det

man målar upp i den egna fantasin. Spelarnas inre bilder av doktor Schneiders förruttnade ansikte som när som helst kan stirra ut mot dem är tusen gånger värre än allt du kan beskriva i ord.

Spelledarpersoner Ett gott råd är att spela äventyret som om det utspelade sig här i och nu — inte att återberätta det som man berättar handlingen i en film. Rollspela alla spelledarpersoner. Gå in i rollen och bli personen du spelar. Grimasera, spela med hela kroppen. Överdriva gärna personens karaktär en smula. Spelarna har i allmänhet flera veckor på sig att utveckla sina roller till personligheter. Du ska framställa de karaktärer som rollpersonerna möter på några minuter. Ett alltför finstämt spel får lätt alla roller att bli lika. Spela över en smula så förstår spelarna vad det är för slags person de talar med. Det är dessutom ofta lättare att vara rolig om man spelar över lite.

Låt rollpersonerna få mycket information från spelledarpersonerna. Då blir spelet verkligen ett rollspel. Om de hämtar alla fakta ur böcker, datafiler eller från ledtrådar kan spelet förfalla till att likna ett adventure game på en dator.

Tänk ut spelledarpersonens personlighet i förväg om det är möjligt. Då är det lättare att spela övertygande.

Var inte rädd för att rollspela långa samtal. Det kan ofta vara det roligaste i spelet, om både spelare och spelledare kan sin sak. En enveten spelledare kan locka de mest tillbakadragna spelare att delta genom att ständigt låta spelledarpersonerna tilltala honom eller henne.

Miljön Miljöbeskrivningar ger en närvarokänsla som hjälper spelarna att leva sig in i sina roller. Det är svårt att spela en roll som svävar ett dunkelt ingenting. Om spelledaren ger en bra bild av platser och miljöer har rollpersonerna något att stå på.

En bra miljöbeskrivning minskar också risken för missförstånd av typen "är det inte sommar? Du har inte sagt något om att det är kallt ute!". Skapa platsen som du ska beskriva för ditt inre öga. Registrera färger, former, lukter, ljud och stämningar. Beskriv allting levande så att spelarna också kan se platsen framför sig. Det är ett bra sätt att skapa stämingar, till exempel i ett skräckäventyr.

Förfall för den skull inte till ett evigt beskrivande. Spelarna tycker att det är roligt att spela, tänka och prata själva. De vill inte lyssna på spelledarens föredrag om de 100 mest berömda byggnaderna i Metropolis.

Äventyret Äventyret är det viktigaste. Spelarna har svårt att hålla stämningen uppe om inget roligt eller spännande händer. Få spelare vill känna den oändliga tristessen under en vinter på den sibiriska tajgan (även om det finns undantag). De flesta kräver att handlingen rör sig framåt.

Lämna inte händelseutvecklingen åt spelarna. Då väljer de sin egen takt och allt blir lätt lite makligt. Driv fram handlingen så att de ständigt hamnar i svåra, roliga och vidriga situationer och tvingas ta snabba beslut. Rollpersonerna utvecklas till personligheter när de tvingas göra svåra val och handla snabbt. Då formas de av världen, samtidigt som de påverkar den.

Forcera för den skull inte rollspelet. En rapp handling kan innehålla långa och djupa diskussioner, vilda gräl och mycket rollspel. Se bara till att det är rollpersonerna som diskuterar, och inte spelarna.

Själva handlingen kan antingen vara noga uttänkt från början eller formas under spelets gång. För nybörjare rekommenderar vi en färdig handling från början. Få människor har en naturlig talang för improvisation.

Det betyder inte att handlingen ska styra rollpersonernas handlande. De styr över sina egna liv och väljer egna vägar. Om de inte gör som du har tänkt dig får du snällt stuva om lite i äventyret.

Om spelet blir långrandigt kan det vara befogat att korta ned de långsamma partierna och lägga in lite action. Om spelarna vill rollspela långsamma partier kan de göras större och viktigare.

Om rollpersonerna gör något som helt förstör äventyret kan du varligt försöka leda in dem på rätt väg igen. Om de inte alls lyckas förstå vad de ska göra måste du hjälpa dem lite på traven. Rollspel ska vara roligt. Det är inte roligt att fastna och inte komma vidare. Men alla påtryckningar och ledtrådar måste lämnas försiktigt. Om rollpersonerna inte får styra över sina handlingar blir spelet tråkigt. Även om du inte har någon färdig handling hela tiden, bör miljöer och personer vara utarbetade innan spelet börjar. Har du en välgenomtänkt miljö, befolkad av spännande spelledarpersoner, uppstår det lätt spännande händelser.

Spelarna Spelarna ska har roligt. Det är regel nummer ett för spelledaren. Om du ser spelarna som ett hinder i dina försök

att skapa ett bra äventyr har du missat något vitalt. Du måste spela med spelarna, inte mot dem.

Moralisera inte över rollpersonernas handlande. Det är inte spelledarens sak att avgöra vad som är "rätt handlat". Spelarna spelar sina roller. Om de återskapar en trolig personlighet spelar de bra — sedan kan den personligheten vara vidrig eller bara göra korkade saker. Det hör inte hit.

En rollperson kan kanske inte utföra de handlingar som krävs för att äventyret ska fungera. Det vore att våldföra sig på hans eller hennes personlighet. Då får spelledaren finna sig i det och omarbeta äventyret. En buddistmunk godtar inte ett erbjudande att utföra legoknektuppdrag. Gick spelaren med på något sådant skulle han spela dåligt.

Straffa inte rollpersonerna för att de beter sig dumt åt, genom att ta livet av dem eller låta det gå orealistiskt dåligt för dem. Följ handlingen någorlunda realistiskt, och anpassa den gärna något till rollpersonernas fördel. De är trots allt berättelsens hjältar. Det är spännande med hårt motstånd, men alla vill lyckas i slutändan. Ett lyckligt slut ger ofta lyckliga spelare.

Motarbeta dåligt rollspel. Spelarna ska inte diskutera sinsemellan vad de ska göra, de ska spela sina roller. De ska inte använda kunskap som de har, men som rollpersonen saknar. Dåliga spelare bör vänligt men bestämt instrueras i vad det innebär att spela en roll. Ett bra sätt att få fart på en trög spelare är att se till att de andra rollpersonerna pratar mycket med hans eller hennes rollperson. Då tvingas han spela sin roll och upptäcker (förhoppningsvis) att det är roligt.

En sak att tänka på är att framför allt kvinnliga spelare ofta har en tendens att tröttna och gå sin väg om spelet blir för "effektivt" och saknar rollspel. Betänk det om du undrar varför din flickvän gick hem efter en halvtimme.

Ge spelarna tid att rollspela. Låt rollpersonerna strosa utanför handlingen, så länge alla har roligt. Ibland kan de roligaste delarna vara när rollpersonerna råkar i bråk med lokalbefolkningen i den lilla byn, eller ska köpa en kamel, eller blir förförda av den egyptiska guiden. Det behöver inte höra till äventyret. Men så fort spelet börjar flyta trögt bör spelledaren ingripa och sätta lite fart på handlingen igen. Tillåt inte hur hopplösa kombinationer av rollpersoner som helst. En palestinsk aktivist, en övertygad sionist, en latinamerikansk machoman och en militant feminist låter säkert skojigt, men det är stor risk att de dödar varandra redan i förtexten. Vill spelarna ha en så brokig skara måste de hjälpa till och förklara hur den kan existera. Rollpersonerna måste i så fall hållas samman av starka band — vara bundna i lojalitet till varandra på något sätt. Spelledaren kan inte ensam avkrävas att få en sådan samling att fungera.

Se till att alla spelare deltar i spelet. En stark vilja kan lätt ta kommandot och trycka ned de andra. Ingen tycker om att vara nedtryckt, så det bör undvikas. Om någon spelare är odrägligt dominant kan du låta alla spelledarpersoner tilltala de andras rollpersoner, och låta dem uppleva roliga och spännande saker.

Alla måste få göra sin stämma hörd för att ha roligt. Om rollpersonerna har en inbördes hierarki, som gör att någon är ledare, ska alla minnas att det är rollerna och inte spelarna som har det förhållandet till varandra.

Sammanhanget

Spelet blir i allmänhet bättre om spelarna kan gestalta sina rollpersoner i flera äventyr, så att de lär känna dem. Det är en god anledning att försöka hålla rollpersonerna vid liv — de blir roligare och mer personliga ju längre de är med.

I sammanhängande äventyr, som kanske löper över flera år, kan spelarna känna att rollpersonen förändras och utvecklas. Låt alltid rollpersonerna påverka världen och påverkas av den. Om de gör något anmärkningsvärt blir de berömda eller ökända. Se till att de får vänner och fiender — att världen befolkas kring dem. Låt deras förflutna hinna upp dem och försätta dem i knipa med jämna mellanrum.

Långa och sammanhängande äventyr kan också innebära att rollpersonerna tränger allt djupare in i något mysterium. De upptäcker gradvis att vad de trodde var en liten brottsorganisation, var i själva verket en världsomspännande konspiration.

Har du långa sammanhängande äventyr bör inte alla händelser höra till huvudhandlingen. Små sidoäventyr och falska spår gör spelet mindre förutsägbart och mer omväxlande.

PÅ ANDRA SIDAN VANSINNET VÄNTAR VERKLIGHETENS KAOS PÅ UPPVAKNANDET

001-18003